

# TENNIS DE TABLE

La notion de projet (projet d'élève, projet d'apprentissage), installée dans les préoccupations professionnelles des enseignants, prend une dimension d'urgence dans le cadre du lycée. Le « constat de son niveau » prend ici un aspect personnel d'une part et contractuel d'autre part. Ce qui est différent d'une évaluation diagnostique à connotation prescriptive. Nous nous proposons ici d'illustrer notre démarche à travers le tennis de table.



JACQUES POCHARD

# L'AUTONOMIE DANS L'APPRENTISSAGE

PAR D.-V. DUTEUIL

D'un point de vue institutionnel, le lycée est le lieu privilégié de la prise en charge par l'élève de sa propre formation (1). Les textes de programme d'EPS du cycle terminal, proposent à travers la pratique scolaire des APSA, une diversité d'expériences parmi lesquelles nous retiendrons « l'expérimentation de stratégies de préparation autonome dans les APSA ». Des questions influencent le processus d'apprentissage des lycéens, ainsi se demandent-ils :

- quels sont les objectifs poursuivis par l'enseignant ? Ce qu'il faut traduire par...

- que puis-je apprendre de nouveau ? (moi qui suis le meilleur en « ping » depuis la sixième ! ou moi qui suis mauvais, et qui déteste ça, ce n'est pas du sport !).

Dans les deux cas nous voilà face à des problèmes de motivation. Le questionnement des élèves doit trouver un écho durant le déroulement du cycle (« toute leçon doit être une réponse ») (2). Nous proposons ici un type de réponse ; il n'en existe pas d'universelle.

## La démarche

Elle installe un climat relationnel riche d'intérêts en ce qui concerne :

- les élèves, responsabilisés au regard de leurs manques ;

- le choix didactique, puisqu'à partir des besoins ciblés on pourra extraire des contenus aussi précis qu'individualisés ;

- l'aspect pédagogique, car il sera plus aisé de grouper des élèves ayant les mêmes manques. En tennis de table, montrer à l'élève son profil de jeu revient à définir avec lui une stratégie en terme d'intention tactique ; « l'araignée » (3) devient un outil support de ce constat de niveau et permet l'accès à une gestion motrice et affective de l'activité.

**LE TENNIS DE TABLE C'EST :**

**1 - Avoir des intentions tactiques en**

- Lisant des trajectoires
- Produisant des effets

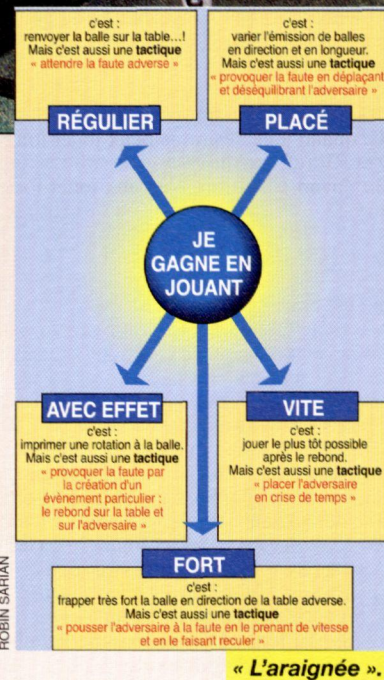
**POUR**

**2 - Déséquilibrer l'adversaire**

**ET**

**GAGNER :**

- LE POINT
- LE SET
- LE MATCH



ROBIN SARIAN

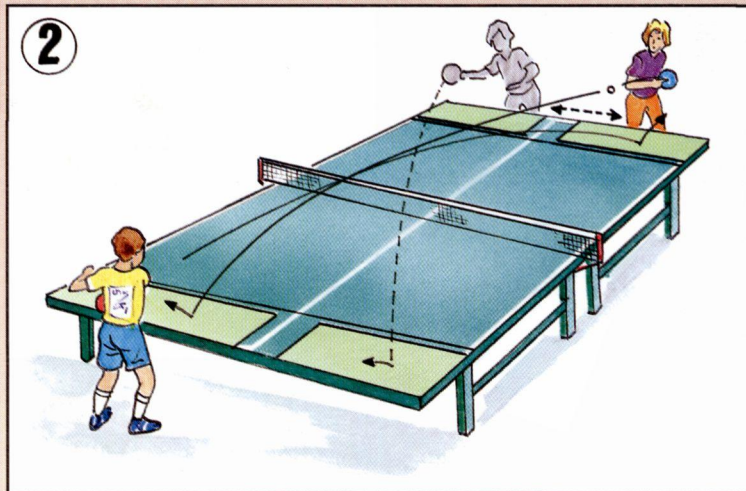
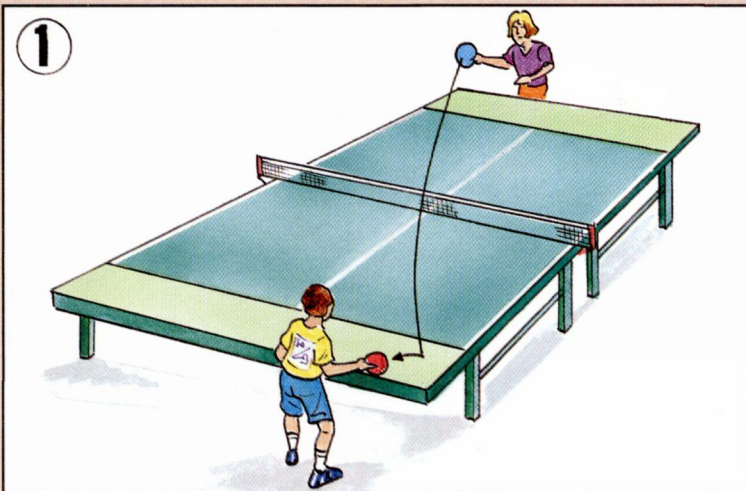
## LES NIVEAUX

### NIVEAU 1 - Marquer des points en espérant ou attendant la faute adverse

On classe ces élèves plutôt chez les joueurs de type régulier. L'objectif tactique est simple et consiste à renvoyer la balle dans l'attente de la faute adverse. Dans cette catégorie de joueur on compte souvent des élèves capables de gagner face à des adversaires plus forts ou trop audacieux. « Jouer régulier » est un moyen utilisé pour ralentir le « jouer vite » ; on se sert du jeu régulier comme parade du « jouer fort ». Par exemple, deux élèves jouent en coopération :

- A joue « fort » (smash).
- B joue « régulier » en remettant la balle sur la table.

La coopération réside dans l'attaque relativement retenue de A, tandis que B s'applique à résister par la régularité de ses coups.



CARMEN MÜLLER

**Contrat proposé à l'élève :** travailler l'efficacité des coups dans un but tactique, en particulier la longueur : jouer sur des cibles placées au fond de la table en coup droit (CD) et en revers (RV) (dessin 1).

**Compétences visées**

**C 1 :** quand je le désire, je peux jouer long en CD et RV (cf. dessin 1).

**C 2 :** quand je le désire, je peux jouer long et croisé en CD et RV (dessin 2).

**NIVEAU 2 - Marquer des points en « provoquant » la faute adverse par des balles placées ou jouées fort**

À ce niveau de jeu les élèves varient l'émission de balles en direction et en longueur. Ils jouent « placé ».

**Contrat :** « jouer régulier pour jouer placé ». Les cibles seront évolutives de manière à placer l'élève dans une situation de difficulté croissante.

À cet effet, nous proposons une situation que nous appelons le « bingo » (encadré ci-contre). Celui-ci permet de développer la perception et l'utilisation précise des espaces restants.

Ainsi la notion de jeu placé prend toute sa dimension.

**Compétences visées**

**C 3 :** je suis capable de jouer dans des espaces libres en CD et en RV.

**C 4 :** quand je le désire, je peux jouer long ou court dans des espaces libres en CD et RV.

**Le bingo (4)**

C'est un outil :

**Ludique :** un média qui articule en croix des chiffres allant de 1 à 4 répartis autour d'une cible centrale nommée « bingo » par analogie avec la notion de gain. Nous aimons à penser, à partir de la description même du « bingo », qu'il se dégage une atmosphère de plaisir et de jeu, incitant les élèves à pratiquer avec attention et application pour atteindre le gros lot que représente le mot « bingo ».

**Exigeant en précision :** lorsque la situation débute le « bingo » est plié au centre de la table. Plus on avance vers le but, plus les espaces libres diminuent. On peut constater que les zones restantes pour la continuité du jeu sont plutôt restreintes.

**Adaptable à tous les niveaux :** nous mettons à la disposition des élèves des « bingo » allant de 18 cm à 32 cm de côté, croissant de 2 cm en 2 cm. Cette différence de taille constitue un outil de différenciation dans la mesure où, plus le niveau est faible, plus le « bingo » est petit.

Autre intérêt, l'organisation de groupes par affinité ; on peut travailler avec un copain de niveau différent si on observe la différence de taille entre chacun des deux « bingo » et considérant les espaces libérés pour le jeu, le joueur (A) possède plus d'espaces libres que le joueur (B) (photo ci-contre).

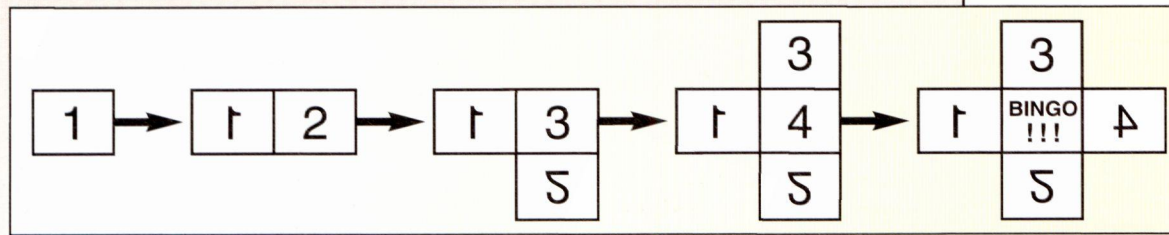
C'est aussi un gage de continuité dans l'apprentissage, puisque les élèves en toute autonomie vont choisir les « bingos » d'autant plus grands qu'il seront en progrès.

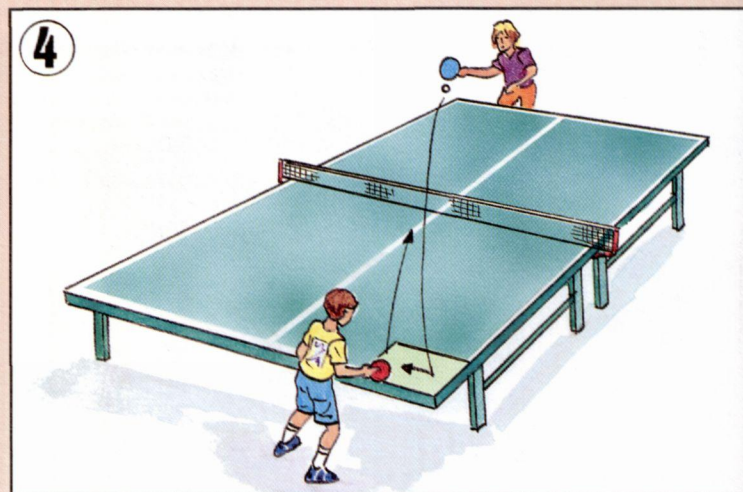
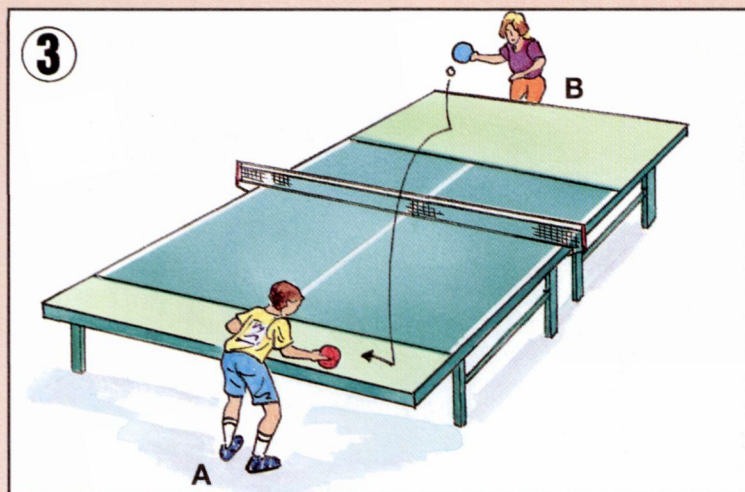
**Consignes du jeu**

Il faut jouer « X » balles sans toucher la cible placée au milieu de la table adverse (dessin ci-contre). Cette condition remplie, on a le droit de passer au « n° 2 », même consigne jusqu'au « n° 5 » qui est le « bingo ! ».



MARC BEAUDENON





### NIVEAU 3 - Marquer des points grâce à une construction simple de l'échange à partir de balles placées et/ou frappées

Nous sommes ici en présence d'élèves qui pratiquent le jeu « placé ». L'évolution consiste à leur faire acquérir la notion de construction du point.

**Contrat :** faire repérer trois éléments de l'échange : l'entrée dans le point (service ou relance), la construction du point (jouer régulier, placé, avec effet, vite), la finition du point (mise à distance de l'adversaire ou smash).

► **L'entrée dans le point :** les services (encadré ci-dessous), longs, courts, liftés, coupés, latéraux en CD et RV.

Coup de base, il convient de le travailler particulièrement, d'autant plus qu'il s'agit de la seule habileté fermée du tennis de table. C'est le premier coup d'attaque, car le plus utilisé pour créer différents types d'incertitudes : événementielle par les effets, temporelle par la vitesse, spatiale par la trajectoire et la direction des balles. Toutes ces raisons font du service une arme redoutable qu'il faut gérer.

**Situation 1 :** Réaliser un service long en CD et en RV.

#### Condition de réalisation

B sert en CD puis en RV. Sa balle doit réglementairement rebondir « chez lui » loin du filet et arriver loin du filet chez l'adversaire (dessin 3).

#### Variante

Matches à thème : le service est considéré comme faute lorsqu'il est hors zones.

#### Pour servir il faut :

- se placer et servir hors des limites de la table,
- présenter la balle à son adversaire la main ouverte,
- lancer au-delà de 16 cm et frapper la balle dans sa phase descendante,
- la balle doit rebondir une fois du côté du serveur, tandis que de l'autre côté du filet, le joueur qui relance, ne doit pas laisser la balle rebondir une deuxième fois.
- Ce média est affiché en permanence dans le gymnase.

**Situation 2 :** Réaliser un service long en CD et en RV du côté revers de l'adversaire.

#### Condition de réalisation

B sert en CD puis en RV dans une zone précise et réduite (dessin 4), A relance.

**Variante :** celle de la situation 1.

**Situation 3 :** Réaliser un service court en CD et en RV.

#### Condition de réalisation

B sert en CD puis en RV d'une zone proche du filet pour que la balle rebondisse juste derrière le filet (dessin 5).

• Il reste ensuite à introduire les services avec tous les effets possibles dans les mêmes situations. Les services longs et courts ne sont pas les seuls ; on compte encore, le service à deux rebonds, la rotation latérale, le service rapide, le service hélicoïdal que nous ne détaillons pas ici.

► **La construction du point :** Jouer avec effet, jouer vite, ralentir le jeu adverse.

**Jouer avec effet** consiste à provoquer une incertitude événementielle par la rotation de la balle d'une part, mais surtout de sa réaction au contact de la table et de la raquette adverse. Dans le cadre du lycée, il est impératif d'en faire prendre conscience aux élèves au moins pour ce qui concerne les deux types d'effet les plus utilisés : le lift et le coupé (encadré p. 83).

**Situation :** réaliser un CD lifté.

#### Conditions de réalisation

A lifté une balle après l'avoir laissé rebondir une fois sur la table et une fois au sol, ce qui impose une frappe orientée de bas en haut (dessin 6).

B se contente du renvoi (jeu en coopération).

**Jouer vite**, c'est jouer la balle le plus tôt possible après le rebond. C'est une manière de créer une incertitude temporelle (crise de temps) chez l'adversaire.

**Ralentir** revient à jouer la balle le plus tard possible, en dehors de la table notamment en produisant des balles « coupées ».

#### ► La finition

Comme son nom l'indique elle sert à terminer le point. On a pour coutume de penser systé-

matiquement au smash, mais finir le point peut être simplement « poser » la balle hors de portée de l'adversaire (voir le niveau 1).

#### Compétences visées

**C 5 :** je suis capable de placer des balles afin de gêner mon adversaire.

**C 6 :** je suis capable de m'appuyer sur mon service pour construire et enfin finir le point.

• Le niveau 3 permet d'installer les bases stratégiques du tennis de table.

### NIVEAU 4 - Marquer des points en cherchant à prendre l'initiative, et en luttant contre la prise d'initiative de l'adversaire

À ce niveau on s'attend à ce que l'élève ait acquis un comportement d'analyse du type de balle jouée sur sa demi-table, en d'autres termes qu'il soit apte à faire des choix adaptés à la nature de ces balles.

**Contrat :** établir ce que l'on veut faire en fonction du type de balle qui vient vers soi, c'est-à-dire analyser la situation dans laquelle on se trouve et y adapter une réponse intentionnelle adéquate.

#### Compétence visée

**C 7 :** je suis en mesure de faire des choix de réponses à chaque type de balles que me propose l'adversaire.

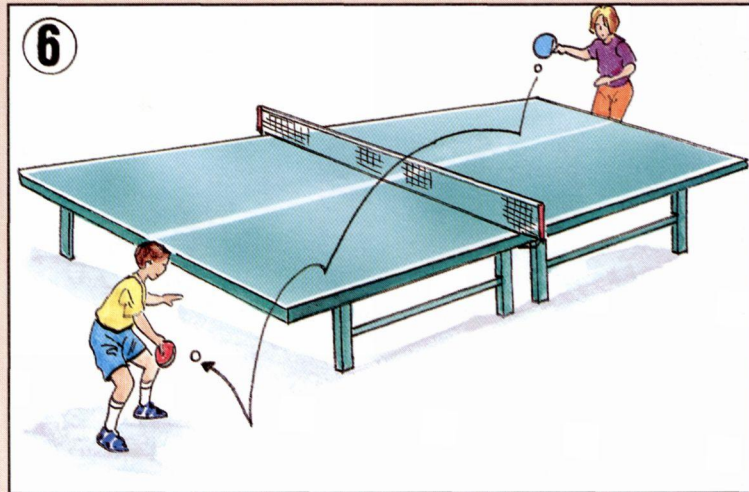
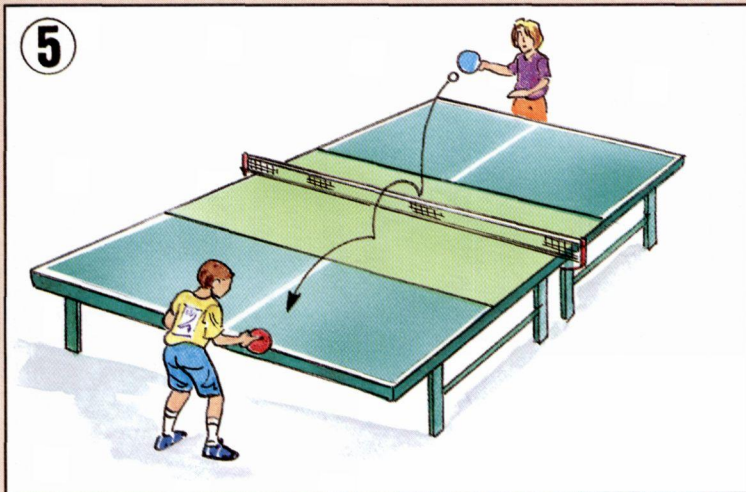
### NIVEAU 5 - Marquer des points grâce à un jeu de prise d'initiatives à partir du niveau de jeu de l'adversaire

C'est le cas d'élèves jouant à l'AS. Leur caractéristique est de décoder non seulement les points faibles (revers), mais d'interférer sur le jeu adverse après avoir détecté les intentions (lecture des trajectoires et analyse des effets), enfin de produire le type de balles susceptibles de contrarier les projets de l'adversaire.

**Contrat :** organiser un travail de perfectionnement et de répétitions proches des situations d'entraînement (gammes, etc.).

#### Compétences visées

**C 8 :** je peux étudier le niveau de jeu de mes adversaires afin d'adapter une stratégie efficace.



**C 9 :** je suis en mesure de produire le type de balles qui contrarie les projets de mes adversaires.

### PROJET D'APPRENTISSAGE

#### POUR PASSER DU NIVEAU 1 AU NIVEAU 2

Il est nécessaire que les élèves aient acquis une certaine confiance dans la production de leur coups. Ce qui peut se traduire par une réalisation « critériée » et quantifiée des différents coups.

- Nous renvoyons aux compétences 1 et 2.

#### POUR PASSER DU NIVEAU 2 AU NIVEAU 3

Il faut observer une acquisition de variation des cibles ; les balles sont distribuées sur toute la surface de la table. Il n'y a pas de création d'espaces libres mais lorsqu'elles apparaissent elles sont utilisées.

- Nous renvoyons aux compétences 3 et 4.

#### POUR PASSER DU NIVEAU 3 AU NIVEAU 4

Ce passage nécessite un temps d'apprentissage assez long. En effet, c'est le lieu de l'application stratégique.

En établissant, un climat d'autonomie d'une part, et des choix adaptés aux besoins des lycéens d'autre part, (besoins rendus conscients par le « constat de niveau »), il y a de fortes chances de voir émerger des progrès sensibles mettant les élèves en situation de réussite.

Une grande charge de travail réside dans les

#### Lift et coupé

**Le lift :** rotation de bas en haut et en avant, qui accélère après le rebond et provoque le recul de l'adversaire. Sur la raquette de l'adversaire la balle monte. Pour accentuer la mise en place de la rotation avant, il convient de se donner du temps d'exécution.

**Le coupé :** rotation de haut en bas et d'arrière en avant, qui va loin comme portée et perd de la vitesse après le rebond. Sur la raquette de l'adversaire la balle descend vers le filet.

apprentissages de ce groupe. En effet tous les coups sont à optimiser dans un but stratégique.

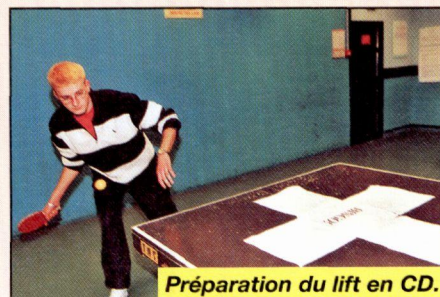
- Nous renvoyons aux compétences 5 et 6.

#### POUR PASSER DU NIVEAU 4 AU NIVEAU 5

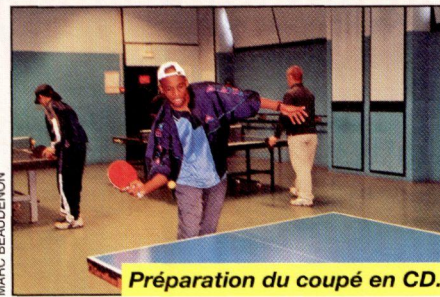
Ce niveau est rarement atteint au cours d'un même cycle par un nombre important d'élèves. Il faut attendre une seconde période de pratique pour voir émerger des vocations de stratégies. Toutefois, ces progrès se caracté-



Être autonome grâce aux médias affichés.



Préparation du lift en CD.



Préparation du coupé en CD.

MARC BEAUDENON

risent par une acuité analytique du jeu de l'adversaire. On note de même une certaine propension à adapter des réponses exactes aux problèmes posés par l'opposition.

- Nous renvoyons à la compétence 7. Le nouveau contrat sera alors de se préparer à l'accès aux compétences 8 et 9.

### Conclusion

Pour des raisons de clarté d'une part, et de conservation en mémoire de ce qu'il y a à faire d'autre part, il est bon d'utiliser des affiches. Certaines seront au mur durant tout le cycle (règlements, niveaux), d'autres, au contraire n'y seront que ponctuellement. C'est le cas des objectifs de séance. À ce propos, nous avons initié les élèves à un test consistant à découvrir le « secret » qui réside dans l'objectif de la séance. Très formateur pour l'élève, le test est un moyen de centrer son intérêt sur les consignes de l'enseignant. Pour l'enseignant, il y va d'un tout autre intérêt, d'un côté il en sort un résultat immédiat de son action, mais l'autre côté de la médaille peut lui réserver la déconvenue d'un objectif de séance mal perçu par les élèves. Il est cependant moins grave, d'obtenir des informations sur les éventuelles lacunes d'une séance, que de n'en avoir des échos qu'au moment de l'évaluation.

#### Dan-Victor Duteuil

Professeur agrégé d'EPS,  
Lycée polyvalent de l'école normale  
nationale d'application, Saint-Denis (93),  
Formateur IUFM Créteil (94).

#### Notes

(1) BOEN HS n° 6 du 31/08/2000 « L'EPS au lycée a pour finalité de permettre aux lycéens d'affirmer leur personnalité, par le sens de l'effort physique, le développement de leur talent... En même temps, ils doivent apprendre à s'engager dans l'activité, à prendre des risques et contrôler leur engagement, à développer leurs propres ressources pour acquérir une meilleure connaissance de soi, à planifier un projet d'apprentissage et/ou d'entraînement, à apprécier les effets de la pratique sur eux-mêmes et sur l'environnement... ».

(2) Dewey cité par Ph. Meirieu in *Différencier la pédagogie en EPS*, Dossier eps n° 7, éd. Revue EPS, 1991.

(3) Sève (C), *Tennis de table*, éd. Revue EPS, coll. de l'école... aux associations, 1995.

(4) Co-production Dan-Victor Duteuil et Kathleen Piastra (IUFM Créteil).