

FORMALISATION DES ENJEUX EN TENNIS DE TABLE 6^{ème}

Savoir se transformer sur le plan moteur

Structurer l'espace en menant une activité d'anticipation coïncidence (corps référent / corps référé).

Chercher à conserver sa mise à distance tout en essayant de déstructurer au maximum celle de l'adversaire.

Savoir se transformer sur le plan éducatif

Assumer sa part de responsabilité dans la réussite ou l'échec.

Identifier et relativiser l'issue du match.

Faire réussir l'autre

Accepter sa faute dans l'échec de l'échange (plus généralement accepter les décisions, les règles).

Relativiser la victoire ou la défaite en fonction du score obtenu.

UNE ACTIVITE DE (TRANS)FORMATION

POUR SOI

jouer en sécurité pour soi (assurer le renvoi) tout en déstabilisant au maximum l'adversaire.

Se retrouver le plus possible en situation de renvoi favorable tout en empêchant l'adversaire d'être en situation favorable de renvoi.

SUR SOI

Expérimentation de

- lieux rendant favorable le renvoi de la balle
- placement du corps par rapport à ce lieu
- l'impact de l'orientation du corps et raquette / trajectoire produite.
- nature et importance des déplacements que je peux imposer à l'adversaire.

PAR SOI

Activité d'expérimentation sur des temps courts (3 services) où la réussite ou l'échec est immédiatement visible (nombre d'échanges et/ou qualité de la mise en danger de l'adversaire).

DE SOI

Construction et reconstruction de SA mise à distance et de la mise à distance d'adversaires différents dans un jeu où les possibilités sont limitées (un seul coup possible) et dans lequel les élèves ont du temps pour s'ajuster.



Objet d'Enseignement

Construire et exploiter des mises à distance (propre et adverse) pour assurer une continuité et/ou rompre.

Compétence

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange en coup droit et en profitant d'une situation favorable pour rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

❖ **Compétence niveau 1** : En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange en coup droit et en profitant d'une situation favorable pour rompre par une balle placée latéralement ou accélérée. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

❖ **Description de l'épreuve** :

➤ **But du jeu**

⇒ Le gagnant d'un match est appelé « Roi » et il reste à sa table pour le match suivant. Son but est de rester le plus longtemps à la table. Les autres élèves, les « chevaliers », jouent pour prendre la place du roi.

➤ **Organisation générale / déroulement**

⇒ Sur 7 à 8 tables pour être 3 par table.
⇒ Le jeu se joue avec des raquettes à picots courts.
⇒ L'enseignant désigne 7 à 8 rois pour débiter l'épreuve identifiés par un maillot.
⇒ Les élèves jouent 10 matchs au minimum et le jeu dure au maximum 1h00...au-delà l'épreuve s'arrête.
⇒ A l'issue du match le perdant et l'arbitre viennent noter le résultat. L'arbitre aura laissé sa raquette sur la table pour bloquer sa place. Le match se fait obligatoirement avec un arbitre.

➤ **Temporalité**

⇒ Un match dure 3 services quelque soit le résultat de la balle, le chevalier dispose donc de 3 attaques.

➤ **Règles motrices**

⇒ Le jeu s'effectue uniquement en coup droit (pas de revers).
⇒ Les services sont aménagés.
⇒ Les élèves ne peuvent produire que des balles en cloche (favorables), si cela devient long de marquer l'arbitre donne un top qui donne le droit à chaque joueur d'effectuer 1 frappe tendue.

➤ **Règles de marque / score**

⇒ Pour pouvoir marquer des points il faut d'abord que chaque joueur ait effectué 3 frappes. Ensuite 1 point quand on marque (balle non touchée, frappe en RV, balle hors table...). Une balle touchant le filet ou un bord de table est à rejouer...pas de balle « volée ».

⇒ Si les joueurs ne parviennent pas à faire 3 frappes chacun le responsable de l'échec des échanges (le fautif) doit se désigner en levant la raquette pour s'excuser...il prend alors une faute. S'il ne s'excuse pas il perd 1 point (le score ne va pas en négatif).

⇒ Le gagnant est celui ayant le plus gros score. En cas d'égalité, celui ayant été le moins fautif est vainqueur. Il y a tout le temps un vainqueur.

⇒ Les scores possibles sont : 0-0, 1-0, 1-1, 2-1, 3-0.

➤ **Tactique**

⇒ Le chevalier annonce l'orientation des échanges entre les 2 lignes et les 2 diagonales.
⇒ Les joueurs jouent dans cette direction sur les échanges préparatoires. A chaque service le chevalier peut changer de direction dans le choix des échanges préparatoires.

➤ **Comptabilisation des matchs**

⇒ S'il n'y a pas consensus sur le résultat du match (erreur score / gagnant, fautif...) le match n'est pas comptabilisé. L'enseignant interroge également les élèves sur l'issue du match...si problème entre ce qui est noté et ce qui est dit, le match est à rejouer.

❖ **Logique de formation**

➤ Les élèves de 6^{ème} en tennis de table présentent à Onnaing les caractéristiques suivantes :

⇒ Des élèves qui « chassent » les mouches en inventant de nouvelles frappes à chaque coup. C'est la balle qui est organisatrice, ils cherchent à la renvoyer. Lorsqu'ils sont interrogés sur le score, ils ne le connaissent pas.

⇒ Des élèves qui ont construit des renvois par une pratique extrascolaire personnelle ou de club. Chez ces élèves on relève des difficultés à faire jouer l'autre : les échanges préparatoires ne peuvent avoir lieu car ces élèves frappent leur balle et produisent une trajectoire tendue. Ils sont sur une logique de rupture utilisant essentiellement la force (smash).

⇒ Des élèves qui rejettent l'échec des échanges sur l'autre, voire insultent l'autre. D'autres contestent les décisions de l'arbitre dans le but de refaire jouer le point.

⇒ L'issue du match n'est pas reconnue par tous. Soit par manque d'intérêt, d'investissement, soit dans l'intention de sortir vainqueur en trichant.

On visera donc le projet de transformation suivant :

L'élève construit une arme (CD) et doit la déplacer et l'utiliser pour tenir l'échange ou le rompre intentionnellement. L'élève construit la mise à distance (la sienne et celle de l'adversaire).

Il doit comprendre qu'en étant serveur au départ on est le 1er à pouvoir attaquer (on est dominant a priori) et qu'il faut exploiter cet avantage.

Il doit pouvoir identifier le gagnant et le perdant et comprendre qu'il vaut mieux gagner volontairement (modification de la trajectoire) que sur une faute de l'adversaire...il vaut mieux gagner « avec la manière ». Ceci s'obtenant par une déstructuration de la mise à distance adverse.

❖ Contenus – paramètres d'expérimentation

- Mettre en relation l'orientation de la raquette, du geste, du corps (ligne d'épaules) et l'énergie mise dans la balle et la trajectoire produite.
- Mettre en relation le placement des appuis, l'orientation des épaules, la prise de raquette avec la trajectoire produite.
- Mettre en relation le placement de la balle arrivant, le placement du joueur par rapport à cet impact et les possibilités de renvoi.
- Mettre en relation la possibilité de marque avec le déplacement imposé à l'adversaire.
- Mettre en relation la stratégie utilisée avec le résultat obtenu.

❖ Eléments de justification

Règles « clés » du jeu	Effets recherchés
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Choix d'une direction orientant l'échange au départ. ➤ Arbitre ➤ Jeu uniquement en CD 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Objectiver la faute d'un joueur au regard de l'écart entre la direction et la balle produite. Le jeu en coup droit limite les possibles et rend identifiable les placements favorables pour l'autre.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nullité du match en cas de désaccord lors du compte rendu à la table des scores. ➤ Questionnement aléatoire des 2 joueurs : tantôt le score, tantôt le résultat en terme de G / P. ➤ 10 matchs à jouer dans un délai de 1h00 maximum. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rend obligatoire les consensus autour du résultat du match et l'implication des deux protagonistes. Ils devront avoir clairement identifié l'issue du débat. ➤ Le temps limité renforce cela...par la non prise en compte des matchs sans consensus les élèves n'arrivant pas à se mettre d'accord sont pénalisés.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Matches courts. ➤ Issue binaire (gagner / perdu) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Facilite l'élaboration d'un consensus par une réduction des possibles. ➤ Permet de maintenir une attention et une concentration en lien avec les caractéristiques de 6^{ème}.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rejouer le point mais acter en cas de problème d'identification du fautif. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ s'appuyer sur des critères objectifs pour prendre une décision. ➤ permet d'identifier les élèves « déviants »...tricherie / règles.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jeu uniquement en CD 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construire et déplacer une arme.....donc avoir construit sa MAD. ➤ Le CD est plus intéressant sur le plan moteur et amène une réelle transformation car le RV est plus facile de par l'alignement corps/balle/raquette.....l'élève gagne donc plus à construire le CD.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 10 matchs 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permet d'offrir l'occasion de se confronter à des adversaires différents, de montrer la compétence face à des joueurs différents. ➤ Amène la nécessité de dialoguer (consensus) avec des élèves avec qui je n'ai pas forcément l'habitude de travailler.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jeu en CD ➤ Annonce d'une direction d'échange au départ. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La stratégie du chevalier est objectivée par la direction en tenant compte d'un point faible adverse (ici pas de revers). Le principe lors du choix de la direction sera de minimiser mon point faible et maximiser le point faible adverse.....tout en rendant compatible avec des échanges préalables. ➤ Les stratégies possibles : jouer en ligne afin d'imposer un déplacement en reculant à son adversaire lors de l'attaque, jouer dans la diagonale CD pour finir en ligne. ➤ L'élève doit en plus montrer qu'il sait mobiliser des paramètres corporels pour réussir (contenus) dans différentes conditions objectivées par des directions d'échange variables.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 fois au max contre un même adversaire ➤ Adversaire librement choisi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ On joue un adversaire qu'on pense pouvoir battre, si on rate une 2^{ème} chance est possible en modifiant sa stratégie.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attaque possible à la 4^{ème} frappe. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le chevalier doit comprendre qu'ayant le service il pourra prendre l'initiative en premier....Il doit exploiter un statut de dominant a priori.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Système de score : toujours un gagnant mais des scores variés. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre qu'il vaut mieux gagner avec un gros score que sur faute adverse.....Le résultat du match est à relativiser (gagner avec la manière). ➤ Suppose un arbitre présent, actif et concentré.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Balles favorables uniquement 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Suppose que l'élève soit positionné pour renvoyer, objective donc la mise à distance car un élève en retard a tendance à rater ou à produire une trajectoire tendue.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Possibilité de frappe quand le match dure mais une seule sur décision de l'arbitre. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amène à montrer une réelle compétence à rechercher la rupture en variant la direction de balle tout en étant à distance dans un premier temps. ➤ Les balles favorables peuvent amener des possibilités de frappe mais le fait de n'en avoir qu'une suppose une prise de risque maîtrisée (être sûr de son placement, agir en sécurité). ➤ suppose également de maintenir une concentration.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dissociation des rôles 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permet de se centrer davantage sur ce qu'il y a à faire et d'élaborer des projets tactiques dont l'issue est rapidement lisible (pour le chevalier). ➤ identifie un rapport de force a priori : le roi est sensé être plus fort....mais donne un statut dominant à exploiter au chevalier. ➤ Les élèves peuvent vivre les 2 statuts : dominant / dominé.

❖ **Signe de progrès** : l'acquisition de la compétence se traduira par des matchs qui durent plus longtemps (la marque devient plus difficile) avec une identification nette de l'issue du jeu. Les scores seront également plus élevés (de 0-0 on passera à 2-0, 2-1, 3-0).

On peut décliner des étapes dans l'acquisition de la compétence :

Sur le plan moteur
Le « chasseur de mouche » qui reconstruit un nouveau coup à chaque frappe.... L' « aléatoire » qui renvoie de façon hasardeuse.
Le « secure » qui joue au même endroit et assure le renvoi (souvent zone centrale). Il a du mal quand on le fait bouger. Le « régulier prudent » qui assure la continuité mais ne sauve pas les balles un peu délicates.
Le « variateur » qui sait sauver des balles et créer du danger par des modifications de trajectoires.

Sur le plan éducatif
L' « absent » qui ne connaît pas le score et subit les décisions. Le « contestataire » qui remet systématiquement en cause les décisions.
Le « confus » qui respecte les règles mais ne sait pas systématiquement où en est le score. Le « négociateur » qui tente de discuter les points à son avantage (triche en jouant sur le règlement) Le « winner » dont le seul but est de gagner quelque soit la manière, même si ce n'est que sur faute.
Le « citoyen » qui accepte sa faute voire la reconnaît et qui connaît l'issue du match.

❖ **Contexte d'enseignement**

- Cycle de 9 séances de 1h50, soit 10h00 effectives de pratique.

Barème

%	Victoires									
	TT	8	7	6	5	4	3	2	1	0
100%	30	20	19	18	17	16	15	14	13	12
97%	29	20	19	18	17	16	15	14	13	12
93%	28	20	19	18	17	16	15	14	13	12
90%	27	20	19	18	17	16	15	14	13	12
87%	26	20	19	18	17	16	15	14	13	12
83%	25	20	19	18	17	16	15	14	13	12
80%	24	19	18	17	16	15	14	13	12	11
77%	23	19	18	17	16	15	14	13	12	11
73%	22	19	18	17	16	15	14	13	12	11
70%	21	18	17	16	15	14	13	12	11	10
67%	20	18	17	16	15	14	13	12	11	10
63%	19	17	16	15	14	13	12	11	10	9
60%	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
57%	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
53%	16	16	15	14	13	12	11	10	9	8
50%	15	15	14	13	12	11	10	9	8	7
47%	14	15	14	13	12	11	10	9	8	7
43%	13	14	13	12	11	10	9	8	7	6
40%	12	14	13	12	11	10	9	8	7	6
37%	11	13	12	11	10	9	8	7	6	5
33%	10	13	12	11	10	9	8	7	6	5
30%	9	12	11	10	9	8	7	6	5	4
27%	8	12	11	10	9	8	7	6	5	4
23%	7	11	10	9	8	7	6	5	4	3
20%	6	11	10	9	8	7	6	5	4	3
17%	5	10	9	8	7	6	5	4	3	2
13%	4	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10%	3	9	8	7	6	5	4	3	2	1
7%	2	9	8	7	6	5	4	3	2	1
3%	1	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0%	0	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Nombre de points marqués et encaissés

- ❖ **Explication** : ➤ lorsque les joueurs viennent donner leur résultat à la table de marque on relève (si consensus) :
- ① L'issue du match (victoire ou défaite) ⇒ ligne grisée en haut
 - ② Le nombre de points du match quelque soit l'issue du match (ex. j'ai perdu 2-1, chaque élève a donc 3 points suite à ce match) ⇒ colonne grisée.
- La note est à l'intersection de la ligne et colonne grisée.

- ❖ **Prise en compte du consensus** :
- Pour le prendre en compte dans l'évaluation : ramener la note sur 15 et attribuer 5 points de la façon suivante :
 - ⇒ 0,5 point par match dont le résultat est cohérent
 - ⇒ Prise en compte sur les 10 premiers matchs.