

Stage FPC Tennis de Table
Mise en œuvre de l'enseignement au collège (N2) et au Lycée (Niveau 1)
Cestas - 3 et 4 avril 2008

Introduction

Dans ce document, nous présentons un certain nombre d'éléments relatifs à la conception et la mise en œuvre des programmes d'EPS du collège et du lycée dans l'APSA Tennis de Table.

La problématique du stage s'articule autour de la liaison collège - lycée pour établir une continuité entre l'enseignement dispensé au collège et celui qui sera dispensé au lycée. Le niveau 1 du collège n'est pas présenté. Un exemple de fiche extraite d'un projet pédagogique est fourni en annexe afin de rappeler ce qui pourrait être acquis à l'issue d'un cycle de 10h de pratique effective dans des conditions de pratique satisfaisante (1 table pour 4 élèves) et illustrer ce qui est exigé dans le projet simplifié à mettre en ligne sur le site EPS.

Pour chacun des 2 niveaux abordés (niveau 2 collège - niveau 1 lycée et niveau 2 lycée), nous proposons un ensemble de thèmes de travail et de situations (tâches définies ou situations de jeu). En outre la question de l'évaluation (et de la certification) fait l'objet de propositions concrètes pour répondre aux demandes institutionnelles de fin de cycle (collège et lycée).

Nous espérons donc que chacun des collègues puisse trouver, en se plongeant dans ce document, matière pour bâtir ses leçons d'EPS (ou ses séances d'AS) et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS adapté à son public d'élèves.

Bonne lecture.

Valérie Bondu, Professeur d'EPS, Lycée des métiers, Blanquefort
Alain Coupeau, Professeur d'EPS, Collège Cantelande, Cestas

Sommaire

I - Les compétences définies par les programmes et indicateurs de niveaux	page 2
II – Les différentes formes de travail possibles	page 3
III – La mise en œuvre des programmes : thèmes, situations et évaluation	
▪ Le niveau 2 du collège et niveau 1 du lycée (seconde)	page 4
▪ Le niveau 2 du lycée (N1 du cycle terminal)	page 11
IV – Gestion de l'hétérogénéité	page 15
V – La mise en œuvre des programmes : thèmes, situations et évaluation	
▪ Le niveau 3 du lycée (N2 du cycle terminal) (N3 non traité en stage)	page 16
Annexes :	page 19
Fiche projet TT niveau 1 collège ;	
Fiche règlement et tests ;	
Fiches de suivi des élèves collège ;	
Tableau classement tournoi	
Référentiel certification Bac	page 31

(Document mis en forme par Alain Coupeau)

I - Les compétences définies par les programmes
(Niveau 2 collège et les 3 niveaux de compétences du lycée)

Niveau moins de 20h programme de 3 ^{ème} collège	Les élèves savent s'investir dans un ou plusieurs matches contre des adversaires d'un niveau de jeu identique ou proche Construire tactiquement (le point) en réalisant des frappes intentionnelles , destinées à déstabiliser et battre son adversaire Prendre en compte l'évolution du rapport de force et ses modifications pour gérer un match Temps pratique inférieur à 20h : mise à distance et acquisition de niveaux de frappes différenciées ; recherche de trajectoires variées en vitesse ou en profondeur (si dominant) qui assurent continuité puis rupture de l'échange
N1 (Niveau 2de exigible pour cycle terminal)	Se préparer et rechercher le contrôle du placement des balles tout en utilisant des actions de frappe pour gagner ses matches. Intervenir sur le rapport de force par des placements de balle variés et des accélération sur des balles favorables
N2 (N1 du cycle terminal)	Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain des rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche Utiliser le placement (longueur et direction) et la vitesse pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur Les frappes puissantes sont efficaces en situations très favorables
N3 (N2 du cycle terminal)	Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain des rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche Jouer sur des rotations associées à des placements de balle et des accélération (vitesse) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur

Rq : le niveau du collège et le niveau 1 de seconde sont à peu près équivalents même si la formulation diffère quelque peu dans les programmes. Nous avons donc pris le parti de proposer une mise en œuvre commune ce qui permet de concevoir et de mettre en œuvre la liaison collège- lycée.

Indicateurs de fin d'étape pour caractériser les différents niveaux de compétences :

N2 collège et N1 Lycée	L'élève : <ul style="list-style-type: none"> • Connaît et applique quelques routines simples d'échauffement (balles poussées en CD et Revers à cadence lente) • Déplace l'adversaire par des placements de balles sur les zones périphériques de la table et assure le renvoi de balles lentes qui arrivent sur toute la table • Reconnaît une balle favorable et déclenche rapidement une frappe pour finir le point avec une efficacité moyenne (garçons) et réduite (filles) • Connaît le règlement minimum qu'il applique en match
N2	L'élève : <ul style="list-style-type: none"> • Sait s'échauffer spécifiquement • varie les placements à cadence moyenne et utilise la vitesse pour obtenir une balle favorable et conclure l'échange • Engage le duel par des balles difficiles (avec effet garçons) et anticipe l'action suivante en référence à des projets tactiques (ou schémas de jeu) simples • Assure la liaison CD-Revers et assure une défense près et loin de la table lorsqu'il

	<ul style="list-style-type: none"> est dominé Utilise le vocabulaire approprié pour décrire le jeu produit par l'adversaire ou identifier 1 ou 2 points faibles
N3	<p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> Sait produire un effet coupé et lifté et relancer par une action appropriée visant à rétablir le rapport de force Varie les prises d'initiative par des balles placées, accélérées ou frottées pour obtenir une balle favorable et finir rapidement l'échange par un coup terminal Différencie les schémas de jeu d'attaque, de défense ou mixte Analyse les points forts et faibles de l'adversaire pour choisir un schéma de jeu adapté

II – Les différentes formes de travail possibles

Cette activité offre un caractère « ludique » évident aux yeux des élèves. Il serait dommage de ne pas soutenir cet engouement pour l'activité.

L'entrée par le jeu (ou le match en langage élève) est source d'engagement et de motivation alors que les routines ou exercices répétitifs sont vécus comme rébarbatifs.

Toutefois, on doit être attentif aux effets dominants produits par ces types de situations. En fonction de la nature des acquisitions visées certaines tâches sont plus pertinentes que d'autres.

Type de situation	Effet dominant ou acquisitions envisageables	Exemples
Tâches régulières ou exercices <i>(Routine répétitive de coups techniques)</i>	connaissances techniques et connaissances pour apprendre	<ul style="list-style-type: none"> A en routine G/D du revers avec renvoi sur B qui joue obligatoirement en CD (déplacement et mise à distance) Routine du 8 ou du N
Tâches semi-régulières <i>(Routine avec rupture ou alternative proposée et retour dans la routine)</i>	enchaînements d'actions et coordination motrice	<ul style="list-style-type: none"> routines avec modification possible d'un élément puis reprise : distribution G/D avec possibilité pour le serveur de rejouer 2 fois sur la même zone (contre-pied)
Tâches semi-libres <i>(Jeu avec une partie préalable imposée puis un jeu libre)</i>	connaissances tactiques, connaissances pour apprendre et s'organiser	<p>Partie imposée puis jeu libre :</p> <ul style="list-style-type: none"> A sert en revers croisé / retour décroisé / A démarre par frappe CD (ou Top) sur diagonale puis jeu libre A fixe B par balles sur cible et marque hors de la cible par balle placée ou accélérée et coup terminal à suivre
Tâches libres <i>(Jeu ou match avec thème ou consigne précisée)</i>	connaissances réglementaires et réinvestissement des acquisitions techniques ou tactiques	<p>jeu réglementaire avec parfois une adaptation du système de score.</p> <ul style="list-style-type: none"> Point double sur smash ou balle mise hors de portée ; Point négatif pour faute directe. Match avec valorisation extrême des points (100 pts) si respect de la consigne de jeu pour permettre à l'enseignant d'évaluer le degré de réussite des élèves

III – La mise en œuvre des programmes :

Nous présentons pour chaque niveau d'enseignement des thèmes de travail (ou d'étude) et les tâches qui s'y rapportent ainsi que des situations de jeu en rapport avec le niveau considéré. Enfin, nous proposons des données relatives à l'évaluation des compétences et des connaissances et notamment celles relatives à la certification.

Un préalable pour les élèves :

Appliquer et faire appliquer le règlement minimum en situation de jeu

Voir fiche « règlement » et fiche « contrôle des connaissances Niveau 1 et 2 » (en annexe)

Mise en situation de jeu avec respect des règles élémentaires (notamment au service), avec ou sans arbitre et l'on demande aux élèves annoncer le score avant de servir ou d'explicititer les fautes en cas de litige ou lorsque l'on passe parmi les élèves.

NB : si nous plaçons cette compétence d'emblée, c'est parce qu'elle nous semble incontournable et parce nous constatons qu'elle est souvent présente mais sans faire l'objet d'une attention suffisante, d'où une méconnaissance des règles de jeu qui devient source de conflits lorsque les élèves sont placés en situation de jeu. Enfin développer cette compétence suppose que l'on ait identifié les connaissances minimales et que l'on impose à l'élève de se confronter aux problèmes que pose l'arbitrage (ce qui est assez facile en sports de raquettes)

Le niveau 2 du collège et le niveau 1 du lycée (seconde)

A – Thèmes de travail et situations

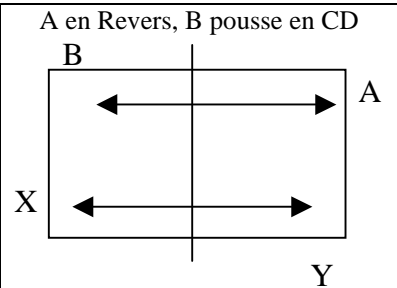
1. Latéraliser la frappe de balle et orienter ses épaules vers la cible à atteindre

Situation 1 : se mettre à distance de la balle pour pousser en CD et en R

But : maintenir l'échange en CD sur R sur la « demi-table » en largeur

A pousse la balle en Revers (position face à la table) et B renvoie en CD (position de profil sur le côté de la table)

Consigne : venir au contact après le rebond et pousser la balle d'un **geste doux et long vers la cible** (raquette adverse)

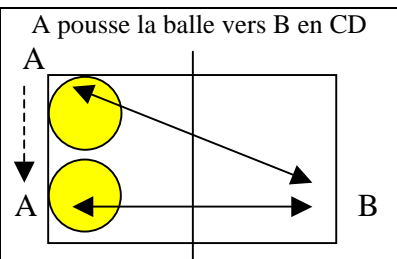


Situation 2 : Lier l'orientation des épaules et la direction de la balle envoyée

A pousse la balle en CD vers B qui remet sur la 1^{ère} cible puis sur la 2^{ème} cible après un déplacement de A (maintien de l'échange jusqu'à la perte de balle)

Contenus : ouvrir la ligne d'épaules avant de frapper et geste ample en poussant la raquette vers la cible à atteindre

Consigne : Reprise au point de départ à chaque perte de balle



2. Différencier balle poussée et balle frappée nettement vers l'avant

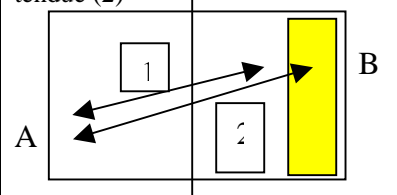
Situation 1 : réaliser une frappe orientée vers l'avant pour obtenir une trajectoire tendue

A et B pousse la balle sur la diagonale en CD sur CD jusqu'à produire une trajectoire **rasante** qui atteint la zone hachurée

Contenus : frappe de balle au sommet de sa trajectoire ; geste presque horizontal et raquette verticale ; accompagner la balle loin devant soi

NB : Idem en Revers

Passer de pousser (1) à frappe tendue (2)

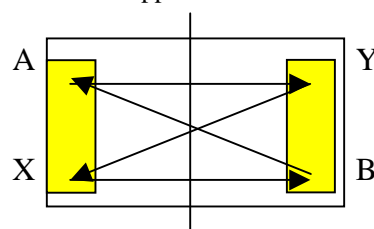


Situation 2 : réaliser une frappe orientée vers l'avant pour obtenir une trajectoire tendue

Même situation que précédemment mais à quatre joueurs pour varier l'orientation des épaules et les positionnements par rapport à la table

Consignes : commencer par des balles poussées pour régler le problème de direction puis au bout d'un tour tendre les trajectoires pour atteindre les zones du fond

Produire frappe tendue orientée



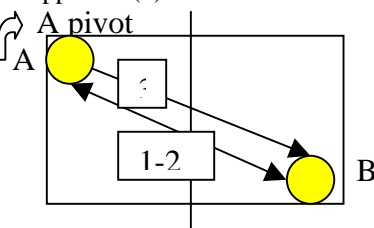
3. Lier déplacement-placement et frappe de balle en CD

Situation 1 : alterner dans la diagonale R des frappes en CD et en R sur des balles arrivant toujours au même endroit

A et B échangent sur la diagonale R et A réalise une frappe en R (épaules face à la table et à la cible) puis une en CD (après pivot et rotation des épaules avant la frappe)

Evolution : on demandera à A de prendre l'initiative sur une balle favorable quand il le souhaite par un placement ou une frappe à l'opposé de B. (1 set avec 2 services chacun).

A pousse en R (1-2) puis pivot et frappe CD (3)

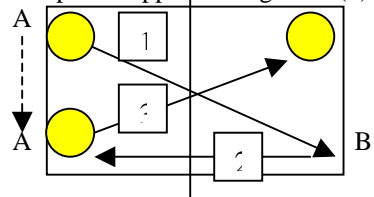


Situation 2 : idem S1 mais on rajoutera un déplacement après les 2 premiers échanges pour passer du Côté R au côté CD et déclencher une frappe placée sur la diagonale CD

Consignes : bien mémoriser les actions à enchaîner et porter une attention particulière au placement des épaules surtout après le déplacement latéral en pas chassés. Le déplacement comme le pivot de A sont engagés lorsque B frappe la balle.

Evolution : idem S1 vers jeu libre après partie imposée

A pousse R (1) et se déplace sur CD pour frappe sur diagonale (3)

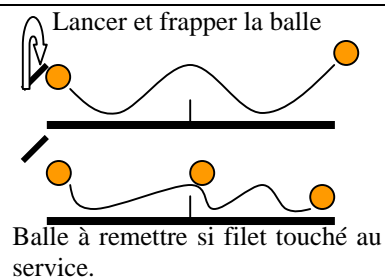


4. Acquérir un service réglementaire sans effet permettant de mettre l'adversaire en difficulté par le placement et la vitesse

Situation 1 : la mise en jeu réglementaire

Voir fiche règlement - partie mise en jeu – et son illustration par la démonstration. On insistera sur le placement et sur l'obligation de lancer la balle avant de la frapper

Evolution : Pour maîtriser l'inclinaison de la raquette, on pourra proposer aux élèves de réaliser une mise en jeu à partir d'une balle jonglée (haut) puis engagée vers la table (avant).



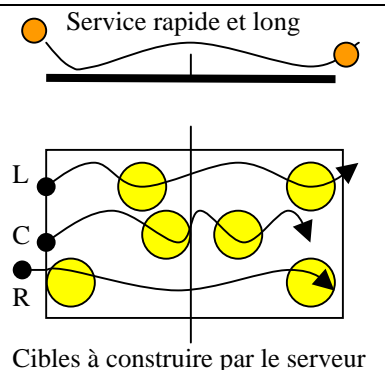
Situation 2 : produire un service court, un service long, ou un service rapide (utilisation de cible pour figurer la zone à viser)
Contenus :

Service court : 1^{er} point impact près du filet, geste doux et long, raquette oblique sous la balle

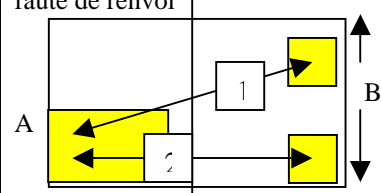
Service long : 1^{er} point d'impact milieu de table, geste long, frappe rasante raquette presque verticale

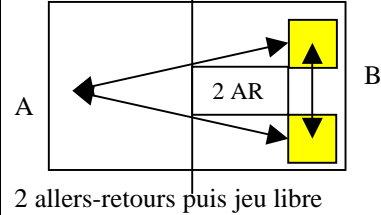
Service rapide : 1^{er} point impact proche bord arrière table et impact sur la balle proche de la table, accélération par mouvement rapide à la frappe et geste long, raquette verticale

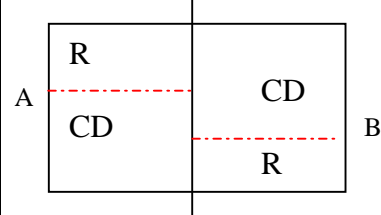
Situation répétitive (10-15) sur plusieurs leçons

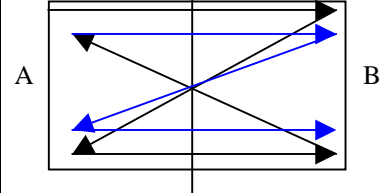


5. Déborder l'adversaire en le « baladant » de gauche à droite et assurer la liaison CD/Revers pour répondre à cette attaque

<p>Situation 1 : marquer des points en utilisant les deux coins de la table et « en promenant » l'adversaire de gauche à droite. A distribue en CD en poussant la balle à gauche puis à droite en cherchant à atteindre la cible (feuille) jusqu'à provoquer le non renvoi de B (joue en CD) B renvoie sur le côté CD de A (cible pour aider le relanceur) <i>Variante : idem en Revers (souvent plus facile pour déplacer le joueur adverse en distribuant en revers)</i></p>	<p>Déplacer B pour provoquer la faute de renvoi</p> 
---	---

<p>Situation 2 : idem situation 1 mais au bout du 3^{ème} échange A peut décider de <u>redoubler la frappe sur la même zone (contre-pied)</u> A dispose de 10 balles pour marquer le plus de points en mettant en place ce plan d'action puis B en fait de même. On compare les points marqués par chacun des joueurs B joue librement dès la rupture de l'échange par un redoublement ou contre-pied</p>	<p>Redoubler ou prendre à contre-pied à partir du 3^{ème} échange</p> 
--	---

<p>Situation 3 : choisir entre le CD et le revers en fonction de l'impact sur la table A distribue des balles en CD de part et d'autre de la ligne qui sépare la table en 2 parties (environ 2/3 CD-1/3 R). B doit choisir le bon geste en fonction de la zone d'impact et renvoyer la balle sur le Coup droit de A <i>Variante : A sert 10 fois et peut décider de rompre l'échange par une frappe si ses déplacements produisent une balle favorable</i></p>	<p>Choisir entre CD et R</p> 
---	---

<p>Situation 4 : routines de base le 8 ou le N pouvant être réinvesties dans la partie spécifique d'un échauffement ou comme des gammes à reprendre régulièrement. <u>Le 8 :</u> A et B échangent sur toute la table en produisant des frappes croisées ou décroisées. A pousse toujours en décroisant la balle (le long des bords de la table) tandis que B croise (en suivant les diagonales de la table) <i>Evolution : Le N : même départ mais en supprimant une diagonale et en suivant au retour le trajet décrit à l'aller</i></p>	<p>Le 8 en noir</p>  <p>Le N en bleu</p>
---	---

6. Observer les placements et déplacements de l'adversaire et agir de façon appropriée

On cherchera tout simplement à **mobiliser dans des situations de match** l'ensemble des connaissances abordées précédemment en fonction des informations que l'on prélèvera sur le placement de l'adversaire.

C'est la **construction de la rupture qui est visée** ou la valorisation d'une **intention tactique** même si l'efficacité reste pour une grande partie des élèves très moyenne.

Par exemple :

Depuis le service :

a) **Adversaire placé sur un côté :** le faire bouger en produisant un service court ou en servant long sur le côté opposé

b) Adversaire au centre : service court sur un côté ou long en direction du ventre pongiste (plus juste de viser le coude qui tient la raquette)

Depuis la relance :

a) Le serveur est placé sur un côté de la table : retourner à l'opposé en allongeant la frappe ou choisir de le balader de gauche à droite

b) Le serveur sert court au centre : allonger la frappe sur le ventre pongiste ou placer une balle à l'opposé sur le fond de la table

RQ : on pourra utiliser une cible (feuille A3 ou journal) pour figurer le placement du joueur et donc la zone de jeu à éviter (ou à atteindre) par une balle longue ou rapide selon la solution tactique retenue.

B – Situations de jeu au niveau 2 (collège) – Seconde

Les situations proposées ci-après ont une double fonction :

- pouvoir confronter l'élève à un problème du niveau considéré pour l'amener à chercher et apporter des réponses (Situations problèmes)
- servir au réinvestissement des connaissances techniques et ou tactiques présentées dans la partie A.

<p>Jeu 1 : <u>Assurer l'échange en respectant la latéralisation de la frappe</u></p> <p><u>But :</u> match en 21 points avec alternance du service tous les 2 points. Comptage des points en score acquis (5-10-15-21)</p> <p><u>Consigne :</u> jouer sur ½ table dans l'ordre imposé : Diagonale CD jusqu'à 5 ; Diagonale Revers jusqu'à 10 ; ½ table Dte jusqu'à 15 et ½ table Gche jusqu'à 21 points</p>	
<p>Jeu 2 : <u>Se déplacer et produire une frappe latéralisée</u></p> <p><u>But :</u> match en 11 points avec 2 services chacun. Frappe en CD obligatoire</p> <p><u>Consigne :</u> service en CD et renvoi en CD obligatoire. On place une bande pour supprimer le côté Revers et rendre la replacement possible. (ligne à 1 à 2 raquettes du bord)</p>	<p>échange en Revers=perte du point</p>
<p>Jeu 3 : <u>Choisir entre le CD et le Revers</u></p> <p><u>But :</u> Match en 11 points avec 2 services chacun. Obtenir le gain de l'échange en adoptant la frappe appropriée.</p> <p><u>Consigne :</u> Service libre sans rotation et frapper en CD si balle dans zone CD et en Revers si impact zone Revers. Perte de point en cas de non respect de la consigne de jeu.</p>	<p>Frappe CD ou R en fonction de l'impact sur la table</p>
<p>Jeu 4 : <u>Varié la mise en jeu pour engager le duel</u></p> <p><u>But :</u> match en 5 points où le joueur varie les services pour créer de l'incertitude chez l'adversaire et obtenir une balle favorable</p> <p><u>Consigne :</u> par groupe, les joueurs font des matchs en 1 C 1. Le serveur vise des zones différentes à chaque service.</p> <p><i>Bilan : mettre en évidence les zones faibles et fortes adverses</i></p>	

Jeu 5 : Prendre l'initiative au service pour gagner l'échange

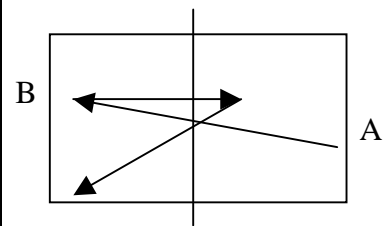
But : match en 1 contre 1, gain du point obtenu par service et gain de l'échange. Sinon, changement de service

Consigne : A sert et doit chercher ce qui pourrait mettre B en difficulté (points faibles) dès le service pour marquer le point. Si A gagne l'échange, il marque, sinon B prend le service.

Match en 5 points.

Bilan : mettre en évidence les services les plus pertinents

Point = service + gain échange



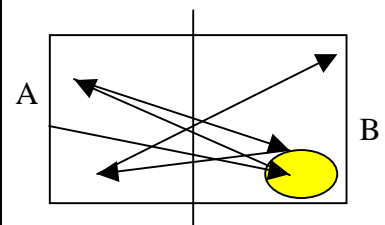
Jeu 6 : Fixer l'adversaire dans une zone pour finir le point dans l'espace libre

But : match en 11 points, marquer en mettant la balle hors de portée de l'adversaire.

Consigne : fixer l'adversaire sur un coin de table (côté Revers intéressant à ce niveau de jeu) par des frappes répétées pour placer une balle à l'opposé (frappe rapide sur diagonale CD)

NB : Si trop difficile, exigez un renvoi simple du relanceur

Fixer joueur – Frapper opposé



C – Evaluation des compétences et des connaissances

L'évaluation porte sur les connaissances (techniques, tactiques, informations, repères spatiaux...) acquises et mobilisées dans une situation de jeu finalisée ce qui révèle le niveau de compétence de l'élève. Si l'objet de l'évaluation est semblable, les modalités sont différentes pour la 3^{ème} et pour la classe de seconde. Nous présentons 2 exemples de mise en œuvre pour une évaluation **objective** (ce qui a été enseigné) ; **simple** (accessible aux élèves) et **faisable** (devant permettre d'évaluer une classe en une séance de 2 heures)

Le niveau 3^{ème} : celui répond aux **exigences de la certification** dont les modalités précisées par la NS de 1987 sont toujours en application.

Le niveau seconde : une situation d'évaluation est donnée par les programmes (BO Hors-Série n°6 du 29 août 2002)

La situation prescrite :

Le programme de seconde propose une situation de match en 2 sets gagnants de 15 points ou un set de 21 avec changement à 11. 3 matches par élève, et possibilité de recevoir une aide pendant le changement.

L'évaluation a pour objet les connaissances du programme qui doivent pouvoir être mobilisées dans la situation de match. Aucun barème n'est donné sur la répartition des points en les différentes connaissances.

Remarques :

S'il semble possible de faire des poules de 4 et proposer à chaque élève 3 matches, cela semble difficile de pouvoir faire tous les matches en 2 sets gagnants de 15 points. On choisira 2 sets de 11 points (5 mn par manche environ, alternance tous les 2 services) soient 10mn par matches et 6 matches par poule (environ 1h15) à condition de disposer de 8 tables pour une classe de 30 à 32 élèves.

Exemple d'évaluation prenant en compte les exigences des programmes de seconde :

Obtenir le gain des rencontres (sur 6 points)

Les élèves sont répartis par poule de 4, homogènes, en rapport avec leur niveau de jeu (connu par l'enseignant au terme du cycle). Les élèves disputent leur 3 rencontres et remplissent la fiche de résultats (situation d'autonomie).

Barèmes :

6 points	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point
3 victoires	2 victoires	1 victoire/2 nuls	1 victoire/1 nul ou 2 nuls	1 nul/2 défaites	3 défaites

Remarque : il y a match nul lorsque l'écart entre les 2 joueurs est de 1 ou 2 points. De plus on peut pondérer la performance en ajoutant un bonus (+2) pour les groupes les plus forts (N2 compétence) et un malus (-1 ou -2) pour le groupe faible (N1 compétence).

Maîtrise des connaissances techniques et tactiques (sur 8 points)

L'enseignant se déplace de table en table pour observer les élèves en situation de jeu hors de la phase de tournoi (5 à 7 minutes par doublette). Un set de 11 points en 1 contre 1 (2 services chacun). Les élèves disputent le point après une partie imposée (cf ci-dessous)

Descriptif	Schéma	Critères et barème
1) Depuis le côté Revers, Service long sur la profondeur 2) Retour sur ½ côté CD ; 3) Attaque longue en CD sur diagonale Puis JEU LIBRE		Qualité des enchaînements de frappe et placements de balle dans la partie imposée : 3 pts + 5 critères : 1 point / critère <ul style="list-style-type: none"> • Variété service / largeur • Placement balle hors centre • Liaison CD/R • Accélération Frappe (vitesse) • Renvois en défense

Connaissances du règlement (3 points)

Modalités de contrôle variable (oral ou petit contrôle écrit ou en situation de jeu)

Savoir-faire sociaux (3 points)

Connaissances pouvant être évaluées dans la situation d'échauffement des routines de travail (le huit, le N, Liaison CD/R...) et implication dans la situation d'échauffement.

Le niveau 2 du lycée (N1 cycle terminal N2 du LP)

A - Thèmes de travail et situations

1. Différencier la prise de balle tôt et tard

RQ : dès lors que le joueur sait produire en attaque des balles longues ou rapides, il convient de doter le défenseur de réponses adaptées à ces coups d'attaque pour équilibrer le rapport de force. De plus, la capacité du joueur à différencier le moment de la frappe sera utile pour aborder les effets et consolider la frappe.

Situation 1 : Frapper la balle tôt juste après le rebond sur la table

En défense la prise de balle tôt permet de **répondre à une balle rapide** en présentant une raquette bloquée « légèrement fermée » ce qui permet d'utiliser l'énergie donnée par l'adversaire tout en limitant les déplacements du défenseur

A cherche donc à « **bloquer** » les balles rapides ou fortes que lui adresse B

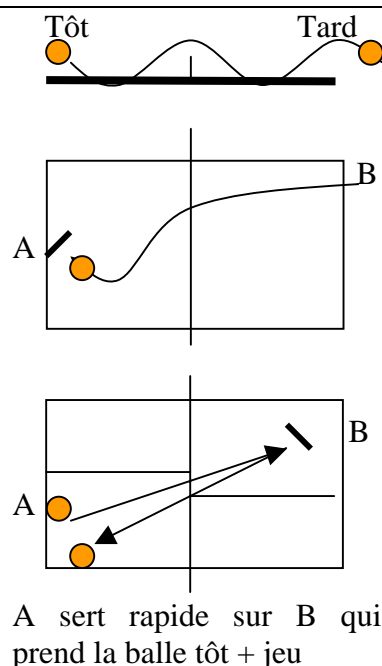
Travail en bloc revers qui est souvent plus facile que le bloc en CD. A doit rester collé à la table.

En attaque, cela permet de gagner du temps et d'engager une contre attaque.

A fait un service rapide sur la diagonale CD et B cherche à frapper la balle juste après le rebond par un geste plus court et une légère fermeture pour contrôler la trajectoire.

L'échange se poursuit en contre sur contre jusqu'à la perte de contrôle de la balle

Attention : ne pas confondre frapper tôt et frapper fort.



Situation 2 : Frapper la balle tard dans sa phase descendante

A attaque en produisant des balles rapides et fortes.

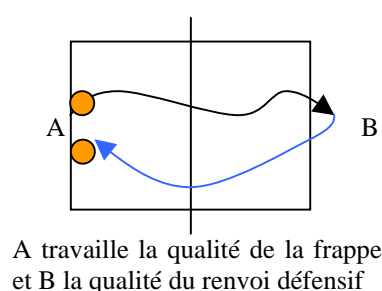
B se place à 1 à 2 m de la table et renvoie les balles lorsqu'elles passent le plan de la table ou en dessous

Contenus : Produire un geste ample et long orienté du bas vers le haut et l'avant avec une raquette « légèrement ouverte » pour offrir une balle favorable à A qu'il pourra à nouveau frapper

Evolution : A et B font un set sur la 1/2 table en diagonale CD.

A sert et attaque près de la table et B défend loin de la table puis on inverse et on fait le total des points marqués

B se place loin de la table et prend les balles frappées le plus tard possible (phase descendante)



2. Produire un effet coupé et un effet lifté

Préalable : aborder les effets constitue **une étape importante** dans le développement des compétences spécifiques du pongiste. **Toutefois, elle ne saurait se faire trop tôt** (maîtriser et différencier les actions de pousser et frapper la balle constitue à notre avis un prérequis avant de s'engager dans le jeu avec effets) et elle ne saurait se faire sans l'utilisation d'un matériel permettant de produire une action de frottement sur la balle (matériel avec une adhérence minimum)

Choisir un revêtement type Backside (*raquette lisse*) adhérente avec mousse pour le contrôle ne dépassant pas 2mm d'épaisseur. Eviter les raquettes avec picots extérieurs et contrôler les raquettes personnelles des élèves afin qu'elles soient adaptées au jeu développé (*attention aux revêtements surprenants et déroutants pour les joueurs peu ou moyennement compétents*)

Situation 1 : Produire un effet coupé

Il s'agit de frotter la balle « par-dessous » pour imprimer une rotation vers l'arrière (action « sous l'équateur »)

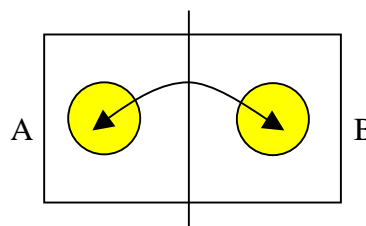
Situation aménagée où l'élève A cherche à frotter la balle après 1 rebond sur la table, raquette à plat et libération du poignet pour accentuer l'effet de frottement.

B place une raquette en opposition pour apprécier l'effet produit sur la raquette puis essaie de couper la balle après le rebond dans la phase ascendante

NB : une balle coupée **remonte** après le rebond sur la table adverse

Une balle coupée **plonge vers le filet** lorsqu'on place la raquette verticale en opposition passive

NB : Cette connaissance devient une arme intéressante pour engager le duel et gêner la relance de l'adversaire (voir plus loin)



A et B échange en « **poussette** » à partir d'une mise en jeu aménagée : Avec rebond avant de frotter la balle

Ou
Couper la balle et faire un service direct

Situation 2 : Produire un effet lifté

Il s'agit de **frotter la balle** « par-dessus » pour imprimer une rotation vers l'avant (au dessus de l'équateur)

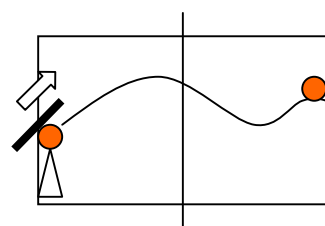
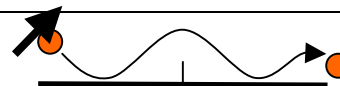
Situation aménagée où l'élève A cherche à frotter la balle placée sur le cône sans faire tomber le cône, raquette oblique, position de profil avec un mouvement ample et orienté du genou vers le front.

B place une raquette en opposition pour apprécier l'effet produit sur la raquette puis essaie de couper la balle après le rebond dans la phase ascendante

NB : une balle liftée « **s'écrase un peu** » après le rebond sur la table adverse

Une balle liftée **remonte** au dessus du filet lorsqu'on place la raquette verticale en opposition passive

NB : Cette connaissance devient une arme intéressante pour engager le duel et gêner la relance de l'adversaire (voir plus loin)



3. Servir réglementairement de manière variée, depuis un point fixe, pour créer de l'incertitude chez l'adversaire.

Situation 1 : Servir depuis le centre de la table (incertitude)

1 – service court – lent – central ou côté

(voir contenus service page 5)

2 – service rapide – sur coude adversaire

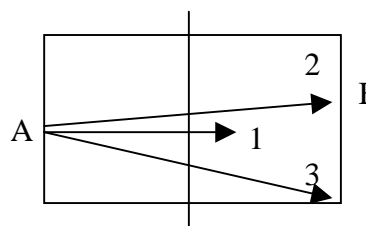
(voir contenus service page 5)

3 – service long ou rapide sur coin côté revers

Consignes : Faire des séries de 5 services en variant la MJ (2 ou 3 services différents) Refaire 2^{ème} fois la MJ si erreur.

Contenus : libérer le poignet, masquer le plus longtemps possible la direction donnée à la balle. Fixer la ligne d'épaule vers la cible pour éviter les égarements

A se place au centre de la table



Situation 2 : Servir depuis un côté de la table (incertitude)
 (permet de protéger le côté revers et de démarrer en CD)

1 – service court – lent – central ou côté opposé joueur

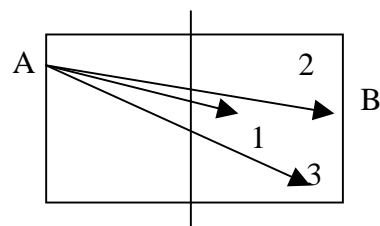
2 – service rapide – sur coude adversaire

3 – service long ou rapide sur diagonale revers

Consignes : Faire des séries de 5 services en variant la MJ (2 ou 3 services différents) Refaire 2^{ème} fois la MJ si erreur.

Contenus : libérer le poignet, masquer le plus longtemps possible la direction donnée à la balle. Fixer la ligne d'épaule vers la cible (attention notamment à l'ouverture non contrôlée pour service 3)

A se place sur le côté gauche de la table (revers)



4. Evaluer son type de jeu fort ou faible (jeu placé ou jeu rapide ou fort)

On proposera d'apprécier l'efficacité des joueurs dans la réalisation d'un plan d'action. Cela se fera dans des situations de jeu face à des adversaires de niveau proche.

Par groupe de 4 : A et B réalise 2 sets de 11 points ou 1 set de 21 points (5 services chacun), C et D observe et note les résultats des matchs ou codent les actions (0123D)

2 possibilités :

-> Imposer des thèmes de jeu (voir situation début de stage : jeu en placement ; jeu rapide ; jeu avec effet ; ou jeu d'attaque ou jeu défensif). Les joueurs doivent respecter les thèmes de jeu sinon ils perdent le point

-> Coder les actions ou les intentions tactiques :

- Point marqué sur faute directe non provoquée (0)
- Point marqué par une balle lente placée (1)
- Point marqué par une balle rapide ou forte (2)
- Point marqué par une balle à effet ou un schéma de jeu à partir du service (3)
- Point marqué par des actions de remise défensive (D)

Bilan : on analysera, avec les élèves, les actions pour mettre en valeur les actions les plus fréquentes.

B – Situations de jeu au niveau 2 du lycée

Les situations proposées ci-après ont une double fonction :

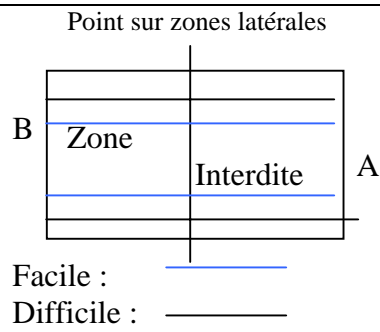
- pouvoir confronter l'élève à un problème du niveau considéré pour l'amener à chercher et apporter des réponses (situations problèmes)
- servir au réinvestissement des connaissances techniques et ou tactiques présentées dans la partie A

Jeu 1 : Précision des placements

But : match en 1 contre 1, un set de 11 points. Placer une balle sur les côtés pour créer un déplacement adverse et provoquer un mauvais renvoi ou libérer un espace pour un coup terminal

Consigne : seuls les points gagnés dans les zones latérales sont pris en compte. Ligne placée à 1 ou 2 raquettes de l'axe central selon niveau des élèves

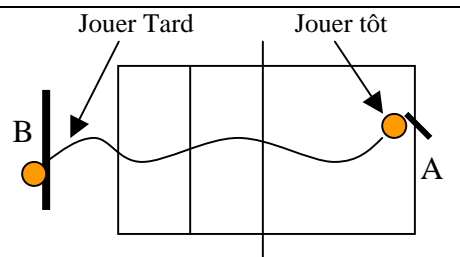
Alternative : valorisation des points (3 pts ou coder 100)



Jeu 2 : Jouer tôt – Jouer tard

But : match en 1 contre 1, 1 set de 11 points, 5 services chacun. Le serveur joue près de la table et le relanceur loin de la table (2m)

Consigne : A doit rester en contact avec la table, B se place derrière le repère placé au sol. Service long obligatoire. Au bout de 5 services, les joueurs changent de place et de rôle (serveur – relanceur)

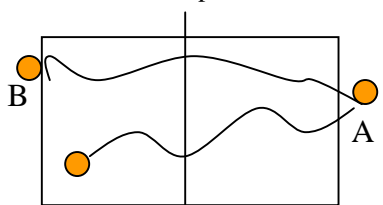
**Jeu 3 : Prendre l'avantage par un service coupé ou lifté**

But : match en 1 contre 1, un set de 11 points avec valorisation des points marqués sur balles avec effets (rotation avant ou arrière)

Consigne : 3 points si non renvoi d'un service coupé ou lifté. Les autres points comptent 1. Tenter au moins 1 service à effet sur les 2 sinon perte du point.

(on peut utiliser aussi le comptage par 100 pour repérer facilement ceux qui réussissent ou ceux qui ont des problèmes pour produire des services à effet)

service coupé ou lifté



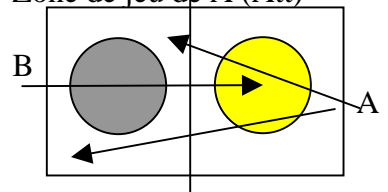
NB : possibilité de marquer les balles pour visualiser la rotation

Jeu 4 : Alternner les rôles d'attaquant et de défenseur

But : match en 1 contre 1, 1 set de 11 points, pendant lequel A et B reste dans un rôle défini (attaquant pour A et défenseur pour B)

Consigne : A sert et garde l'initiative du jeu pendant tout le set (prise de risque, variété des coups), B se contente de renvoyer la balle sans chercher à contre-attaquer. Changement de rôle en fin de manche.

Zone de jeu de A (Att)

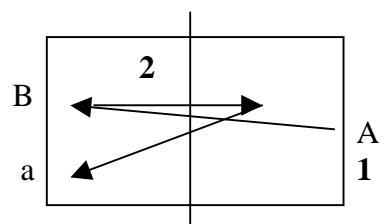


Zone de jeu de B (Def)

Jeu 5 : Mettre en place un plan d'action pour gagner en moins de 3 frappes

But : match en 1 contre 1, les points marqués en moins de 3 coups sont valorisés (3 points ou 100)

Consigne : chercher des enchaînements de coups pour gagner en moins de 3 coups. Par exemple, service long et rapide sur coude adverse, si retour court au centre, frappe forte CD sur diagonale

**Jeu 6 : suivre un thème de jeu, une consigne de jeu**

But : match en 1 contre 1, gagner le match en respectant la consigne de jeu, sinon perte du point.

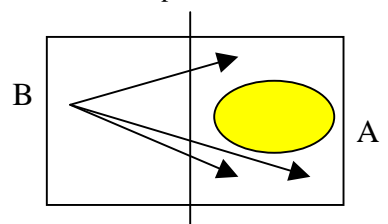
Consigne :

Thème 1 : jouer en placement (hors centre de la table)

Thème 2 : Fixer sur le revers pour finir le point sur la diagonale CD

Thème 3 : faire durer l'échange et assurer le renvoi sans prise de risque

Exemple Thème 1



C – Evaluation des compétences et des connaissances

2 propositions :

a) On pourra reprendre les modalités présentées pour la classe de seconde en modifiant la partie imposée pour proposer une partie technique adaptée au niveau 2. Par exemple :

- 1) service court au centre
- 2) retour placé angle côté CD ou Revers
- 3) accélération par balle frappée croisée ou décroisée **Puis JEU LIBRE**

La connaissance du règlement peut être remplacée par la connaissance de quelques projets tactiques simples à mettre en œuvre à partir du service (voir page 12, n°3)

L'évaluation des SFS peut concerner les connaissances relatives à l'analyse du jeu (voir page 13, n°4)

b) On pourra aussi prendre appui sur le référentiel du BAC (ou du BEP-CAP) en modifiant le barème car le niveau 2 du cycle terminal n'est pas le niveau attendu en classe de première (voir référentiel en annexe)

IV - Gestion de l'hétérogénéité et la régulation des situations d'enseignement

La gestion des groupes hétérogènes pose de vrais problèmes à l'enseignant. Faire des groupes est une chose, proposer un véritable enseignement différencié en est une autre. En effet, l'enseignant a pour mission de « faire apprendre » mais la simple mise en action ne peut garantir un apprentissage effectif.

S'il est concevable en amont du cours de prévoir diverses situations pour chacun des groupes, il sera quasiment impossible de les mettre en place (beaucoup trop de pertes de temps en explications) et de suivre chacun des groupes pour réguler.

On préférera à cela une situation correspondant au niveau de compétence du plus grand nombre d'élèves que l'on pourra faire évoluer ou réguler en tenant compte des réponses produites par les élèves et s'appuyant sur les données du tableau ci-après :

Réponses de l'élève	Intervention du professeur	exemples de régulation
ECHEC les réponses sont mauvaises, l'élève ne voit pas ce qu'il faut faire	SIMPLIFICATION reformulation des consignes figuration du but réduire le nombre d'actions	<ul style="list-style-type: none">• réduire les exigences des consignes• changer les représentations fonctionnelles, recentrer sur le but• Figurer le but (cibles, plots, images)
DIFFICULTE l'élève entrevoit la solution mais ne la met pas en oeuvre	FACILITATION conseiller, encourager attendre les progrès	<ul style="list-style-type: none">• aider à comprendre les erreurs• expliciter les procédures justes ; faire travailler en duo avec un qui sait faire pour l'aider• réduire l'espace, l'intensité
REUSSITE la solution est trouvée mais non stabilisée	INTENSIFICATION augmenter les répétitions pour stabiliser les réponses	<ul style="list-style-type: none">• poursuivre les mêmes tâches• augmenter les répétitions, insister sur le critère de réussite (% élevé)• même tâche réalisée dans des contextes variés mais proches
MAITRISE la réponse est stabilisée	COMPLEXIFICATION mobiliser les réponses dans la situation de référence (jeu)	<ul style="list-style-type: none">• augmenter le nombre des actions• complexifier les routines• combiner les réponses à une ou deux nouvelles actions

Les propositions qui suivent n'ont pas été présentées lors du stage mais peuvent être utiles pour ceux qui interviennent auprès des classes de terminale.

Le niveau 3 du lycée (N2 cycle terminal)

Les thèmes de travail présentés dans cette 3^{ème} partie se rapportent à des actions qui visent principalement à rééquilibrer la rapport de force entre l'attaquant et le défenseur ou à donner des schémas de jeu à mettre en œuvre après la phase d'analyse des rencontres préconisée par les programmes et imposée lors de la certification (BAC)

1. Relancer un effet coupé par une poussette et un effet lifté par un bloc

Situation 1 : reconnaître un effet coupé ou lifté pour produire une réponse adaptée

Il s'agit pour le relanceur de rechercher la prise d'information sur l'action produite par le serveur. La raquette passe sous la balle pour une balle coupée et par-dessus pour une balle liftée. A et B joue un set de 11 points avec 2 service chacun.

A choisit un des 2 services (coupé ou lifté) qu'il reproduira 2 fois de suite avant de céder le service à B

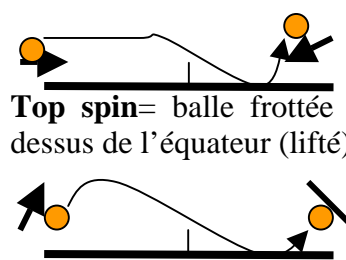
Ceci permet à B de proposer une réponse adaptée s'il s'est trompé sur la première relance.

Evolution : A et B joue un set. A sert 2 fois en alternant service coupé et lifté dans l'ordre de son choix

Attention !

Poussette= frotter la balle sous l'équateur (effet coupé)

Top spin= balle frottée au dessus de l'équateur (lifté)



2. Utiliser un effet coupé pour gêner la prise d'initiative adverse

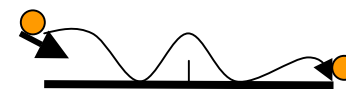
Situation 1 : Produire des balles coupées courtes qui vont gêner la prise d'initiative adverse par une balle « violente ».

A sert court en frottant la balle suffisamment pour contraindre B à répondre par un coup défensif avec effet (poussette) et courte pour l'empêcher de démarrer en top spin (lift)

Consigne : se concentrer sur l'action de frotter sous la balle en mobilisant bien le poignet, raquette très ouverte (pince)

Evolution : A varie les placements au service pour mettre la balle sur le point faible de B (relance en poussette ou démarrage en Top spin)

Servir coupé court (2^{ème} rebond en bout de table pour gêner la frappe ou la top spin adverse)



3. Utiliser un effet lifté pour marquer le point ou obtenir une balle favorable

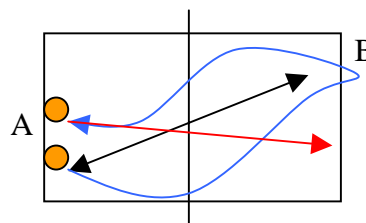
Situation 1 : Produire des balles liftées pour prendre l'initiative dans le jeu

A et B échange en Frappe CD sur CD sur la diagonale. Quand il le souhaite (balle assez longue et à une vitesse moyenne et bon placement de profil par rapport à la table) A démarre en frottant la balle du coup droit. Si la balle est bien frottée (balle relancée plus haute) A doit pouvoir lier une frappe plus puissante pour réaliser un coup terminal

Rappel : l'action de frotter suppose une action partant depuis le bas et l'arrière (niveau du genou) et orientée vers le haut et l'avant (en direction du front) accélération grâce à l'action rapide de l'avant bras (coude en bas). Le contact balle sur raquette = fin (absence de claquement)

Evolution : idem en revers sachant que le démarrage en R est beaucoup plus délicat à réaliser.

1 - Echange CD sur CD
balle longue poussée
2 - A démarre en Top spin, B relance
3 - Si balle favorable, A réalise un coup terminal



4. Utiliser un effet latéral pour obtenir une balle sur son coup préférentiel

Situation 1 : effet latéral GAUCHE

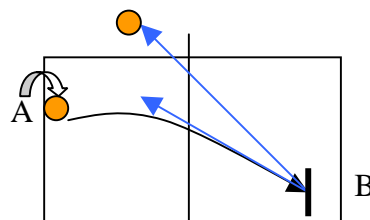
Frotter la balle du côté gauche lorsqu'on fait face au filet c'est s'offrir la possibilité (à ce niveau de jeu) **d'obtenir une balle revenant sur mon côté gauche** et enchaîner ainsi une frappe après pivot en CD ou une frappe en revers grâce à l'anticipation de la réponse.

Pour produire un effet latéral : raquette verticale, coude Haut, frotter la balle du CD en orientant l'action de l'épaule droite vers le poteau gauche. Insister sur la libération du poignet au moment du contact balle - raquette

A sert 10 fois alors que B présente une raquette neutre pour vérifier que la balle a bien été frottée sur la gauche (*la balle revient vers la gauche du serveur et sort même s'il y a beaucoup d'effet*)

Evolution : A sert et essaie de lier une 3^{ème} balle soit en frappe CD après pivot ou en frappe revers

Effet latéral gauche retour sur ma gauche (côté revers pour un droitier) si raquette neutre. Je peux donc anticiper mon placement et mon coup pour la 3^e balle



Rq : la trajectoire est courbe, déviée sur la droite

Situation 2 : effet latéral DROIT

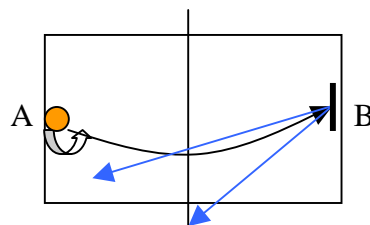
Frotter la balle du côté droit lorsqu'on fait face au filet c'est s'offrir la possibilité (à ce niveau de jeu) **d'obtenir une balle revenant sur mon côté droit** et d'enchaîner ainsi une frappe après en CD grâce à l'anticipation de la réponse.

Pour produire un effet latéral : raquette verticale, coude Haut, frotter la balle en revers en orientant l'action de l'épaule gauche vers le poteau opposé (droit). Insister sur la libération du poignet au moment du contact balle - raquette

A sert 10 fois alors que B présente une raquette neutre pour vérifier que la balle a bien été frottée sur la droite (*la balle revient vers la droite du serveur et sort même s'il y a beaucoup d'effet*)

Evolution : A sert et essaie de lier une 3^{ème} balle soit en frappe CD sur la diagonale CD

Effet latéral droit retour sur ma droite (côté CD pour un droitier) si raquette neutre



Rq : la trajectoire est courbe, déviée sur la gauche

5. Lier de façon cohérente un service et une action sur la 3^{ème} balle pour conclure rapidement le point

Service	Relance	3 ^{ème} balle
Rapide sur R adverse	Long sur mon R	Revers décroisé long table ou Bloc actif R décroisé
Rapide sur ventre (coude)	Central vitesse moyenne	Frappe rapide sur diagonale CD
Court et lent au centre	Court au centre	Balle placée longue angle côté du coup joué pour préparer coup terminal
Coupé	Poussette	Poussette sur CD
Lifté	Haut vitesse moyenne	Frappe si haut ou placement
Effet latéral Droit	Retour côté CD serveur	Frappe sur diagonale CD
Effet latéral Gauche	Retour côté R serveur	Frappe R sur diagonale ou Pivot et frappe du CD

Le tableau ci-dessus présente des enchaînements d'actions possibles à partir d'une relance probable à 80 ou 90% ce qui permet d'anticiper et de faire le point rapidement. Dans le cas où la réponse n'est pas conforme à ce qui était prévue, le joueur choisira une balle placée (jeu en sécurité) ou une balle coupée en espérant gêner la prise d'initiative adverse.

6. Analyser les points forts et faibles de l'adversaire pour adapter son projet de jeu

Voir fiche simple à remplir par l'élève en prenant appui sur les thèmes précédents qui sont des réponses possibles à la question : quelle conséquence pour le set suivant ?

Par exemple :

Point fort adverse	Point fort personnel
Frappe bien la balle ou cherche à lifter du coup droit	Je coupe assez bien la balle
<p><u>Conséquence pour le second set :</u> Renvoyer des balles coupées (poussette) pour gêner l'attaque adverse ou jouer sur son revers pour l'empêcher de frapper du CD ou l'obliger à pivoter avant de frapper</p>	

7. Organiser un tournoi de classement (par poule ; intégral)

Voir fiche tableau intégral de 8 ou 16 joueurs (voir annexes)

On utilisera par exemple le classement de la montante descendante pour placer les joueurs dans le tableau.

B – Situations de jeu au niveau 3 du cycle terminal

A ce niveau, les situations présentées débouchent le plus souvent sur des situations de jeu. On proposera le plus souvent des tâches semi-libres ou des situations de jeu à thème pour mettre les connaissances techniques de l'élève au service d'une intention tactique (construction progressive de projets simples pour un gain plus fréquent du point).

Le passage par des exercices répétitifs sera préconisé en cas de besoin pour renforcer les acquis techniques ou combler des lacunes (difficulté pour imprimer des rotations à la balle)

On pourra proposer des matchs à thème qui serviront de support à l'analyse du jeu de l'adversaire en imposant un thème de jeu à chacun des joueurs (non connus par l'autre).

L'élève est donc placé en phase de recherche du thème et doit ensuite apporter une réponse adaptée.

On pourra aussi reprendre la situation 5 présentée ci-avant et valoriser le gain du point si celui est obtenu à la 3^{ème} balle (3 points). Chaque joueur sert 5 fois et l'on compte le nombre de points marqués au terme de ces 10 services (5+5)

C – Evaluation des compétences et des connaissances

Voir le référentiel du bac qui constitue la référence incontournable pour la certification au baccalauréat général, technologique et professionnel.

Cf site académique EPS rubrique examens (CCF). Page 31, annexe.

Annexes :

Les connaissances réglementaires minimales pour jouer et arbitrer :

Fiche – élève pour présenter le règlement minimum page 20

Contrôle des connaissances réglementaires :

Test niveau 1 page 22

Test niveau 2 page 23

Fiche APSA niveau 1 collège :

Exemple d'une fiche pour le projet simplifié collège page 25

Fiches de suivi-élève :

(pour l'évaluation des acquis (techniques et tactiques) au cours du cycle)

Niveau 1 collège page 27

Niveau 2 collège ou niveau seconde page 28

Tableaux de classement intégral :

Classement de 1 à 8 joueurs page 29

Classement de 1 à 16 joueurs page 30

Référentiels Certification lycée

page 31

REGLEMENT MINIMUM
Connaissances à maîtriser pour jouer et arbitrer
TENNIS DE TABLE

Historique rapide :

L'ancêtre commun à tous les sports de raquettes est le jeu de paume (deux courts en activité en France à la fin du 20^{ème} siècle). Le tennis de table fut « mis sur pieds » à la fin du 19^{ème} en Grande Bretagne (non pas en Chine) par des tennismen désireux de s'entraîner en hiver (on jouait essentiellement sur l'herbe ce qui était très difficile en hiver).

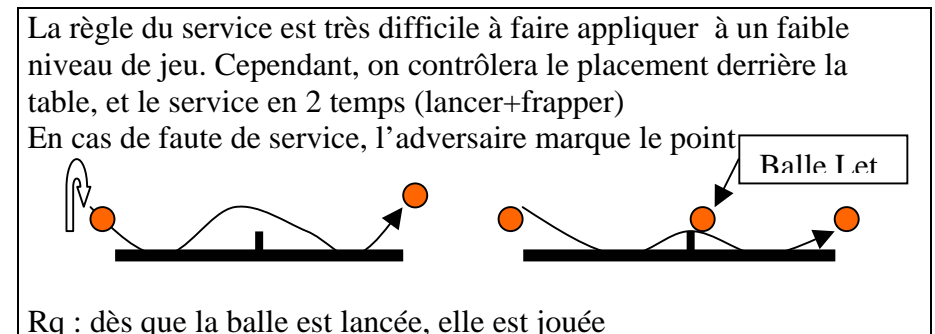
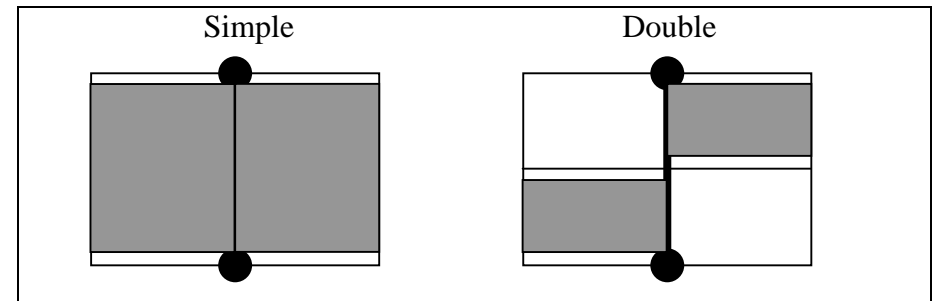
Le règlement fut pendant longtemps comparable à celui du tennis (on compte les points sous la forme 15/30/40 jusqu'en 1947). Depuis cette époque, les règles n'ont cessé de se spécifier pour différencier les 2 sports.

Règles	Ce que dit la règle
But du jeu	Mettre la balle sur la demi table adverse hors de portée de l'adversaire ou provoquer chez l'adversaire une faute (non renvoi de la balle) Une manche se joue en 11 points (avec 2 points d'écart). Un match en 2,3, ou 5 manches

Aire de jeu	Elle est délimitée par la surface de la table (lignes blanches incluses dans la surface de jeu) Dimensions : environ 1.52m sur 2.74 m Un filet de 15.25 cm de haut sépare la table en 2 camps La balle mesure 40mm de diamètre et pèse environ 3 g Jeu en simple (1 contre 1) : service et jeu sur toute la table Jeu en double (2 contre 2) : service effectué sur la diagonale CD et jeu sur toute la table ensuite
--------------------	--

Mise en jeu	Elle s'effectue derrière la table (ou son prolongement) La balle doit être montrée à l'adversaire (posée sur la paume de la main ouverte et à plat) La main est au dessus du niveau de la table La balle doit être lancée vers le haut (au moins 16cm) et frappée avec la raquette dans la phase descendante La balle doit rebondir 1 fois dans mon camp et au moins 1 fois dans le camp adverse
--------------------	--

Critères pour juger la faute
Quel est le joueur qui a touché la balle le dernier ? Balle mise hors de portée : gain du point Balle touchée mais non renvoyée correctement : donne un point à l'adversaire



Remise en jeu	Le joueur qui gagne l'engagement sert et le service change tous les 2 points Exception : à 10-10, le service change à chaque point jusqu'à obtenir 2 points d'écart
----------------------	--

Pour savoir s'il y a changement, on fait le total des 2 scores qui doit être pair (2-0 ; 3-5 ou 9-7...)

Les autres fautes

Tenue	Le joueur ne peut porter un maillot de la même couleur que la balle (blanche ou orange)
Balle « let » ou « à remettre »	La balle touche la bande supérieure du filet ou ses supports avant de toucher le camp adverse
2 rebonds	La balle rebondit 2 fois de suite dans le camp adverse pendant le jeu
Double frappe	Le joueur ne peut toucher ou frapper la balle qu'une seule fois
Frappe de volée	Il est interdit de frapper la balle de volée au dessus du plan de la table. On peut la toucher directement lorsque la balle a franchi complètement la table
Adversaire pas prêt	Il est obligatoire de s'assurer que l'adversaire est prêt avant de servir
Déplacer la table	Il est interdit de déplacer la table en jouant
Service hors zone	En double, le serveur doit servir dans la zone située sur la diagonale « Coup – droit »
Gêne d'un joueur	Le jeu est interrompu quand un joueur est gêné par un joueur d'une autre table ou par une balle arrivant sur la table pendant l'échange.

Actions de l'arbitre

L'arbitre fait changer le maillot du joueur
L'arbitre fait rejouer le service
Arrêt du jeu et perte du point pour celui qui a laissé la balle rebondir plus d'une fois
Le fautif perd le point
Celui qui reprend la balle de volée perd le point
L'arbitre fait rejouer le service si le relanceur n'est pas prêt
L'arbitre donne un point à l'adversaire
Service hors zone, l'arbitre donne un point à l'équipe adverse
L'arbitre fait rejouer le point

Sanctions	En cas de non respect du règlement, le joueur qui fait la faute perd le point (ou plutôt donne un point à l'adversaire) Comme dans les autres sports des cartons peuvent être donnés par l'arbitre en cas de comportement incorrect ou anti-sportif Avertissement : 1 carton jaune 2 ^{ème} avertissement : 1 carton rouge et perte du point 3 ^{ème} avertissement : 2 ^{ème} carton rouge et perte de la manche
------------------	---

Par comportement incorrect on entend une attitude provocatrice, la volonté de déstabiliser l'adversaire, les insultes ou cris ou encore tout autre comportement non contrôlé ou violent

10 questions vous sont proposées, vous devez répondre par une phrase (: _____) ou en encadrant la ou les propositions qui vous paraissent justes parmi celles qui sont faites.

1 - Le but du jeu en tennis de table est :

- a) montrer la balle à l'adversaire avant de servir
- b) marquer plus de points que l'adversaire
- c) échanger des balles avec l'adversaire

2 - Où doit s'effectuer la mise en jeu (service) par rapport à la table ?

3 - Quelles sont les obligations pour réaliser un service réglementaire ?

- a) montrer la balle en la plaçant sur la main paume ouverte ;
- b) lancer la balle vers le haut avant de frapper
- c) servir sur la diagonale Coup Droit ou revers
- d) faire deux rebonds dans mon camp avant de franchir le filet

4 - Les matches de TT se jouent en :

- a) une manche de 21 points
- b) 2 ou 3 manches de 11 points

5 - Changement de serveur :

- a) le service change tous les 3 points
- b) chaque joueur sert 2 fois de suite
- c) A 10-10, le service change à chaque point

6 - La balle légère est en celluloid, donc résistante, mais quel est son diamètre ?

- a) 38 mm
- b) 42 mm
- c) 40 mm

7 - Au service, je lance la balle sans la frapper, que se passe-t-il ?

- a) je rejoue le service
- b) je perds le point
- c) je demande à l'adversaire s'il veut bien que je rejoue la balle

8 - Les joueurs qui s'affrontent ont un tee-shirt blanc et doivent jouer avec une balle blanche. Que doit faire l'arbitre ?

- a) faire jouer le match normalement
- b) faire changer les tee-shirts (autre couleur)
- c) changer la balle blanche pour une balle orange

9 - Au service, la balle touche le filet avant de retomber sur la $\frac{1}{2}$ table adverse, quelle est le nom de la faute, que doit faire l'arbitre ? _____

10 - Le joueur frappe la balle de volée (sans rebond) au dessus de la table. A-t-il le droit ? Que doit dire l'arbitre ?

Question bonus : Relier le type d'action sur la balle avec sa définition : (faire des flèches)

Balle poussée

Balle frottée

Balle frappée

Balle bloquée

Balle qui tourne sur elle-même (avant, arrière ou côté)

Balle rapide ou forte difficile à renvoyer

Balle frappée d'un geste doux et ample vers la cible fixée

Balle ralentie qui utilise la force donnée par l'adversaire

NOM :

Prénom :

Classe :

Test règlement Tennis de Table - Niveau 2 (collège)

Plusieurs questions vous sont proposées, vous devez répondre par une phrase ou en entourant la ou les propositions qui vous paraissent justes parmi celles qui sont faites.
Pour certaines questions un schéma est à compléter.

1 - Le but du jeu en tennis de table est : (2 pts)

- d) montrer la balle à l'adversaire avant de servir
- e) marquer plus de points que l'adversaire
- f) échanger des balles avec l'adversaire
- g) provoquer le non renvoi de l'adversaire par une balle difficile
- h) renvoyer la balle et la mettre hors de portée de l'adversaire

2 - Au service, où doit se placer le serveur pour faire un service réglementaire (2 pts)

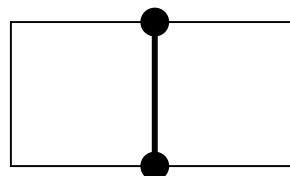
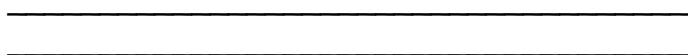


Schéma :

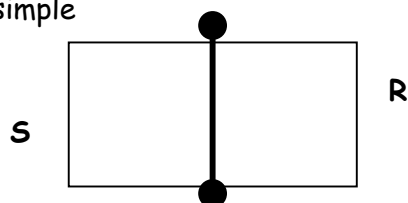
(dessiner la zone où peut se placer le serveur)

3 - Quelles sont les obligations pour réaliser un service réglementaire ? (3 pts)

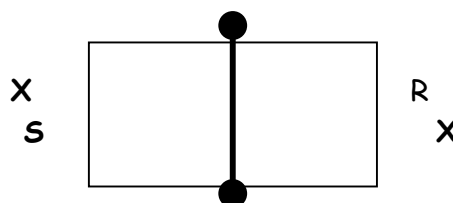
- e) montrer la balle en la plaçant sur la main paume ouverte ;
- f) lancer la balle vers le haut avant de frapper
- g) servir sur la diagonale Coup Droit ou revers
- h) faire deux rebonds dans mon camp avant de franchir le filet
- i) en double, servir sur la diagonale Coup Droit

Schémas : *(indiquer la zone où peut rebondir la balle sur la table adverse au service)*

En simple



En double



4 - Les matches de TT peuvent se jouer : (1 pt)

- c) En simple (1 contre 1)
- d) En double hommes (2 G contre 2 G)
- e) En double mixte (1G+1F contre 1G+1F)

5 - La balle légère est en celluloïd, donc résistante, mais quel est son diamètre ? (1 pt)

- a) 38 mm
- b) 42 mm
- c) 40 mm

6 - Au service, je lance la balle sans la frapper, que se passe-t-il ? (1 pt)

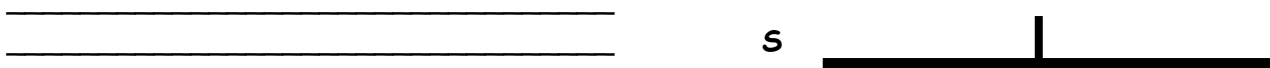
- a) je rejoue le service
- b) je perds le point
- c) je demande à l'adversaire s'il veut bien que je rejoue la balle

7 - Un match se joue en plusieurs manches. Une manche comprend : (1pt)

- a) 15 points
- b) 11 points
- c) 21 points

8 - Qu'est-ce qu'une « balle à remettre » au service ? (2 pts)

Schéma :



9 - Que doit faire l'arbitre ? (4 pts)

a) Le joueur A reprend la balle de volée au dessus de la table. L'arbitre _____

b) Le joueur B renvoie la balle à l'adversaire après 2 rebonds sur sa table. L'arbitre _____

c) La balle rebondit au service sur la bande blanche qui borde la table. Balle à remettre ?

L'arbitre _____

d) Une balle venant de la table adverse traverse la table pendant l'échange. L'arbitre _____

10 Question subsidiaire : (3 pts)

Selon l'inclinaison de la raquette au moment de la frappe, déduire l'orientation de la trajectoire de la balle. Attention les balles sont frappées sans effets.

Raquette ouverte, inclinée vers le plafond

la balle monte - descend - part horizontalement (1)

schéma :



Raquette verticale, inclinée face au filet

la balle monte - descend - part horizontalement (1)

schéma :



Raquette fermée, inclinée vers table

la balle monte - descend - part horizontalement (1)

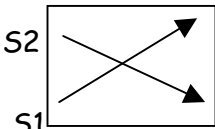
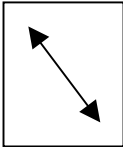
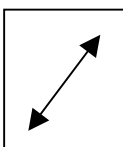
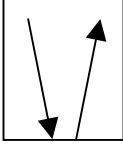
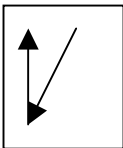
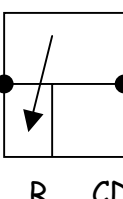
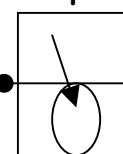
schéma :



NIVEAU	GROUPE D'APSA	APSA	CLASSE
1	Activités de raquettes	Tennis de Table	6ème ou 5ème
COMPETENCES GENERALES		COMPETENCES SPECIFIQUES en rapport avec les CG et les CPG	
<p>-> Savoir s'exprimer, à propos des apprentissages moteurs, en utilisant les termes appropriés (français)</p> <p>-> Identifier le but, le résultat, et les principaux critères de réussite de l'action motrice</p> <p>-> Respecter les règles liées aux activités pratiquées</p> <p>-> être attentif et de maintenir une vigilance face aux événements</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en jeu réglementairement ▪ En attaque, créer la rupture de l'échange en poussant la balle vers les zones périphériques et en frappant les balles favorables (balle facile haute et courte) ▪ En défense, assurer la liaison Coup Droit – Revers pour renvoyer les balles faciles arrivant sur toute la ½ table 	
COMPETENCES PROPRES		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire la différence entre le travail en coopération (routine) et la situation d'opposition (match) ▪ Connaître et appliquer au cours du match le règlement minimum (Mise en jeu, fautes principales, décompte des points) 	
<p>-> Se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer</p> <p>-> Se replacer après la frappe</p> <p>-> Réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples des trajectoires (vitesse et direction)</p> <p>-> Marquer le point en jouant sur la continuité, sur la diversité, dans l'espace libre ou sur le point faible adverse</p> <p>Les compétences doivent permettre à l'élève d'assurer la continuité du jeu et de construire, en position favorable, la rupture de l'échange, éventuellement dans des situations aménagées</p>			
SITUATION DE REFERENCE COMMUNE			
<p>Situation d'évaluation : Match en 1 c 1, Les élèves sont répartis dans des poules de 4 ou 5 joueurs (niveau proche). Match en 11 points. Observation des joueurs pendant les matchs de poules par le professeur qui note la compétence des élèves. Possibilité de faire précéder l'échange d'une partie imposée (par exemple coup croisé + coup décroisé puis jeu libre)</p> <p><u>Compétences du joueur sur 30 points</u>, [résultats des matchs, victoires et matchs nuls (10) ; Mise en jeu réglementaire (5) ; Frappe et zones visées (5) ; liaison CD-R (5) ; intention tactique (5)]</p> <p><u>Connaissances réglementaires et formes de travail</u> sur 10 points [connaissances routines (5) ; auto-arbitrage (5)]</p>			

NIVEAU	GROUPE D'APSA	APSA	CLASSE
1	Activités de raquettes	Tennis de Table	6ème
COMPETENCES SPECIFIQUES		CONNAISSANCES - CONTENUS D'ENSEIGNEMENT	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en jeu réglementairement ▪ En attaque, créer la rupture de l'échange en poussant la balle vers les zones périphériques et en frappant les balles favorables (balle facile haute et courte) ▪ En défense, assurer la liaison Coup Droit – Revers pour renvoyer les balles faciles arrivant sur toute la ½ table ▪ Faire la différence entre le travail en coopération (routine) et la situation d'opposition (match) ▪ Connaître et appliquer au cours du match le règlement minimum (Mise en jeu, fautes principales, décompte des points) 		<ul style="list-style-type: none"> -> Règlement relatif à la mise en jeu : placement derrière table ; balle lancée puis frappée ; 1 rebond par ½ table -> Repères à prendre en compte : centre de table pour premier impact ; inclinaison raquette vers table et orientation vers cible à atteindre (joueur adverse puis coins de la table) -> La mise à distance de la balle pour frapper en coup droit et en revers -> L'orientation de la raquette pour atteindre les zones périphériques associée à l'action de pousser la balle par geste doux -> La préparation de la frappe. Le point de frappe au sommet trajectoire. L'accélération à l'impact -> Connaissances tactiques : déplacer l'adversaire de gauche à droite ; jouer sur le côté revers (plus faible) ; jouer fort sur le ventre de l'adversaire. -> Déplacement et inclinaison de la raquette pour renvoyer la balle tôt, au sommet du rebond ou tard -> Liaison coup droit - revers pour renvoyer les balles en limitant les déplacements -> routines simples (type 8 ou N) ; exemples d'exercices répétitifs ; situations de jeu sous la forme de montante - descendante -> Règlement minimum : set en 11 points ; 2 services chacun ; règlement service (cf ci-dessus) ; ne pas poser la main libre sur la table ; frappée de volée interdite 	
CRITERES DE VALIDATION DE LA COMPETENCE			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève met en jeu en respectant les règles essentielles avec une efficacité supérieure à 50% (balle facile au centre de la table) ➤ L'élève sait placer la balle hors du centre pour faire bouger l'adversaire et provoquer une faute (notamment, chercher le côté revers adverse) ➤ L'élève déclenche une balle frappée pour conclure le point sur balle favorable avec une efficacité réduite (<30% ou 1/3) ➤ L'élève assure un renvoi régulier des balles faciles en réalisant une liaison CD/Revers selon le placement de la balle ➤ L'élève annonce le score et respecte les rotations du service pendant le jeu 			

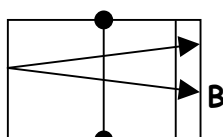
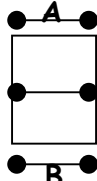
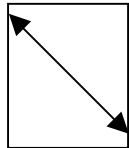
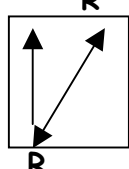
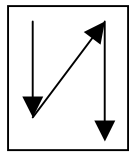
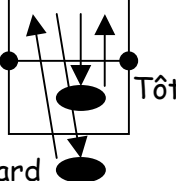
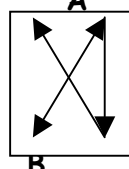
Maîtrise des savoirs faire techniques

<p>Tâche 1 : servir réglementairement (voir règlement) 5 services en Coup Droit (CD) sur diagonale CD 5 services sur diagonale Revers (R)</p>		<p>Résultats : S1 : /5 S2 : /5</p>
<p>Tâche 2 : Pousser en CD Maintenir l'échange en CD sur diagonale CD en poussant la balle (geste doux et ample avec la raquette orientée vers l'angle de la table) 5 essais (le relanceur renvoie en CD)</p>		<p>Résultats : Moins de 5 échanges : De 5 à 10 échanges : Plus de 10 échanges :</p>
<p>Tâche 3 : Maintenir l'échange en Revers sur diagonale Revers en poussant la balle (geste doux et ample, coude bas, raquette orientée vers l'angle de la table) 5 essais (le relanceur renvoie en revers)</p>		<p>Résultats : Moins de 5 échanges : De 5 à 10 échanges : Plus de 10 échanges :</p>
<p>Tâche 4 : Faire un V (faire bouger l'adversaire) Orienter la raquette pour placer la balle à l'opposé de la trajectoire émise. Balle lancée à la main 5 lancers côté CD et côté Revers</p>		<p>Résultats : Vcd : /5 Vr : /5</p>
<p>Tâche 5 : se déplacer pour défendre Lier un déplacement et une frappe latéralisée en CD (5 essais) Le relanceur renvoie alternativement la balle à gauche puis à droite.</p>		<p>Résultats : Moins de 5 échanges : De 5 à 10 échanges : Plus de 10 échanges :</p>
<p>Tâche 6 : lier CD et Revers Choisir la frappe CD ou Revers adaptée en fonction du placement de la balle sur ma table (5 essais) Le relanceur distribue alternativement A gauche puis à droite</p>		<p>Résultats : Moins de 5 échanges : De 5 à 10 échanges : Plus de 10 échanges :</p>
<p>Tâche 7 : Frapper les balles favorables Les joueurs échangent en poussant la balle Le relanceur « monte la balle » quand il le désire, l'attaquant frappe au centre de la table (frappe latérale « giflée » au sommet du rebond)</p>		<p>Résultats : Frappes réussies F : /5</p>

Les connaissances tactiques : c'est chercher à mettre en place un plan d'action pour gêner l'adversaire ou provoquer une faute (mauvais renvoi)

<p>Jeu en placement : Faire bouger l'adversaire par des placements latéraux de G à D</p>	<p>Jeu sur le revers : Jouer en cherchant à placer la balle (longue) sur le Revers adverse</p>	<p>Frapper les balles faciles : Surprendre l'adversaire par une balle rapide et forte (sur balles hautes et courtes)</p>
<p>+ 0 -</p>	<p>+ 0 -</p>	<p>+ 0 -</p>

Maîtrise des savoirs faire techniques

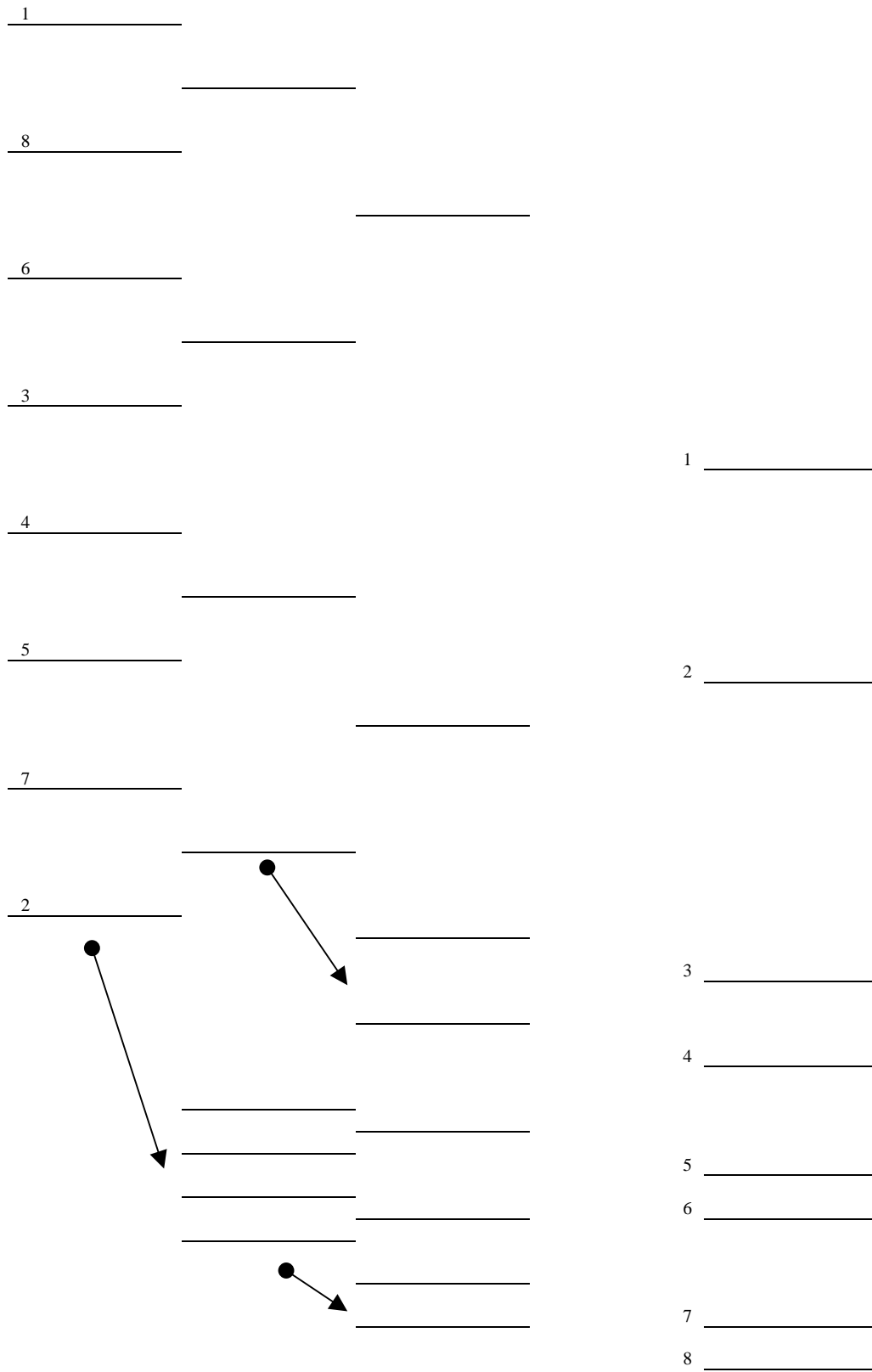
<p>Tâche 1 : servir pour engager le duel 5 services LONGS et RAPIDE 5 services sur le Ventre (coude adverse) (utiliser les cibles mises à disposition sur la table)</p>		<p>Résultats : S1 : /5 S2 : /5</p>
<p>Tâche 2 : Produire une frappe Maintenir l'échange à 2 mètres de la table après une mise en jeu directe par frappe (après rebond au sol) 5 essais (avec la mise en jeu aménagée)</p>		<p>Résultats : Moins de 3 échanges : De 4 à 5 échanges : Plus de 6 échanges :</p>
<p>Tâche 3 : Produire une frappe latéralisée Maintenir l'échange en CD sur diagonale CD en frappant la balle (frappe latérale avec préparation et frappe au sommet rebond) 5 essais (Travail de coopération en Duo)</p>	<p><u>Vitesse</u></p> 	<p>Résultats : Nbre d'échanges en 30'' :</p>
<p>Tâche 4 : Se mettre à distance et pivoter Servir en Revers puis Echanger en Revers en poussant la balle. Celui qui sert pivote pour frapper en CD puis revient dans l'échange R/R 5 essais (le relanceur remet simplement la balle):</p>		<p>Résultats : Nombre pivots réussis : moins de 2 de 2 à 4 plus de 5</p>
<p>Tâche 5: Réaliser un N ; un Huit Produire des frappes croisées et décroisées pour réaliser un Huit (A croise et B décroise) puis un N (A décroise, B croise, A décroise et retour à l'envers) 5 essais (travail en duo)</p>		<p>Résultats : Nbre 8 réussis: Nbre N réussis:</p>
<p>Tâche 6 : Prendre la balle TÔT et TARD A (collé à la table) sert long sur B (loin de la table) qui renvoie après un rebond au sol puis échange jusqu'à perte de contrôle de la balle 5 essais dans chacune des positions</p>		<p>Résultats : Moins de 3 échanges : De 4 à 5 échanges : Plus de 6 échanges :</p>
<p>Tâche 7 : Routine d'attaque vers jeu libre A sert en Revers, B relance en Revers, A décale B sur son CD (décroisé) qui frappe CD sur la Diagonale puis jeu libre 5 essais (sur routine complète)</p>		<p>Résultats : Frappes réussies en fin de routines F :</p>

Les connaissances tactiques : c'est chercher à mettre en place des schémas tactiques simples à partir du service (car le serveur à l'initiative du jeu)

Critère d'efficacité : le joueur marque le point en moins de 3 coups

<p>Schéma 1 : Service long sur Revers Si retour court Frappe CD sur diagonale CD</p>	<p>Schéma 2 : Service long et rapide sur Ventre (coude relanceur) Si retour court, Frappe CD</p>	<p>Schéma 3 : Service court à l'opposé du joueur, Si retour court, Attaque longue sur diagonale</p>
<p>+ 0 -</p>	<p>+ 0 -</p>	<p>+ 0 -</p>

TABLEAU CLASSEMENT INTEGRAL (8 joueurs)



Ac/AS TT 2004

TENNIS DE TABLE EN SIMPLE		BAC G/T/PRO PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE (applicable rentrée 2008)		
COMPETENCES ATTENDUES		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non de 3 à 5 joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires. Une rencontre se joue en 2 sets gagnants de 11 points.</p> <p>Gestion du rapport de Force : A l'issue du premier set le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p> <p>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques : Les évaluateurs apprécieront la puissance des frappes, les vitesses de trajectoires ainsi que la vitesse des déplacements au regard de ce qu'il est légitime d'attendre des filles d'une part et des garçons d'autre part (ex : la vitesse moyenne d'un smash de fille est moins importante que la vitesse moyenne d'un smash de garçon).</p> <p>Gain des rencontres : A l'issue de l'épreuve les candidats sont classés par genre (filles et garçons), en fonction de leur appartenance à une poule et, éventuellement, des différences de scores. Des rencontres inter poules (par exemple entre le dernier de la poule A et le premier de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note. L'attribution des points est corrélée avec les autres indicateurs, en particulier techniques et tactiques.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT De 0 à 9	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 De 10 à 15	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 à 20
04/20	Gestion du rapport de force <i>En rouge des compléments pour apporter quelques éclairages si zones d'ombres</i>	0 point ----- 2 points L'analyse est générique et peu lucide. Le candidat ne parvient pas à mettre en œuvre ce qu'il propose et continue de subir le rapport de force sans tentative cohérente pour le modifier. <i>(une ou 2 propositions inefficaces car pas adaptées et pas vocabulaire approprié)</i>	2 points ----- 3 points L'analyse correspond à la réalité observée pendant la séquence qui précède. Le candidat propose des procédés standards qu'il réussit souvent à mettre en œuvre. <i>(Un ou 2 points faibles mis en évidence et la réponse qui permet de rétablir le rapport en sa faveur. Vocabulaire technique ou tactique adapté)</i>	3 points ----- 4 points L'analyse est opérationnelle et réaliste. Le candidat propose et met en œuvre des schémas variés, témoins d'un compromis judicieux entre les faiblesses adverses et ses propres ressources. <i>(le candidat énonce des schémas tactiques simples mais qui expriment une volonté de répondre par un plan d'action et non par la seule utilisation d'un coup technique)</i>
09/20	Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques	0 point ----- 4 points Le candidat marque sur une balle favorable non provoquée ou sur faute directe adverse. Le service est une mise en jeu. Il n'est pas un premier coup d'attaque. Les services sont, au mieux, variés en direction. Les échanges se jouent à plat (sans rotation de balle). Les déplacements sont tardifs et parfois inexistants. La fréquence de l'échange est peu élevée, les fautes directes sont nombreuses.	4,5 points ----- 7 points Le candidat marque, le plus souvent, sur une balle favorable provoquée par un échange organisé. Le projet tactique s'élabore à partir du service. Au service, la rotation de balle est recherchée. Dans les échanges, on observe un début de rotation d'un seul type. Lorsque le candidat a le temps, la mise à distance est efficace en revers et en coup droit. Les déplacements latéraux sont équilibrés. La fréquence de l'échange augmente (smash efficace ou balle prise tôt après le rebond).	7,5 points ----- 9 points Le candidat peut lutter contre la prise d'initiative adverse, voire renverser le rapport de force. Le service prépare la 3^{ème} balle. Les services sont majoritairement à rotation (le candidat frotte la balle en coupé, lifté et effets latéraux). Différentes rotations sont suffisamment maîtrisées pour prendre l'initiative ou neutraliser les effets adverses (lifter sur un coupé, couper sur un coupé). Les appuis sont dynamiques et les déplacements latéraux et en profondeur sont précoces et rapides. L'échange est caractérisé par des variations marquées du rythme.
07/20	Gain des rencontres <i>Croisement des niveaux de jeu et des victoires pour attribuer les points</i> <i>Sur 2 matches, on compte le nombre de sets gagnés : 4 / 3 / 2 / 1 / 0</i>	Il appartient aux co-évaluateurs d'apprécier le niveau général du groupe pour attribuer ou pas l'ensemble des points pour cet élément à évaluer.		
		0 point ----- 3 points Le candidat joue le plus souvent de manière réactive, au coup par coup. Ex : <i>0 set = 0,5 point ; 1 set = 1,5 pt ; 2 sets = 2 pts ; 3 sets = 2,5 pts ; 4 sets = 3,5 pts</i>	3,5 points ----- 5 points Le candidat s'appuie sur des principes tactiques élémentaires dont la pertinence d'adaptation le situe dans cette fourchette. Ex : <i>0 set = 3 pts ; 1 set = 3,5 pts ; 2 sets = 4 pts ; 3 sets = 4,5 pts ; 4 sets = 5 pts</i>	5,5 points ----- 7 points Le projet tactique est systématique et adapté, il s'exprime dans un contexte où la recherche d'effet est permanente. Ex : <i>0 set = 5 pts ; 1 set = 5,5 pts ; 2 sets = 6 pts ; 3 sets = 6,5 pts ; 4 sets = 7 pts</i>