

Une Situation Complexe en tennis de table

Objet de l'article : une forme de pratique articulant des connaissances, des capacités et des attitudes.

- En tennis de table
- Pour des élèves centrés principalement sur eux-mêmes et le résultat immédiat de l'action

En d'autres termes, une situation complexe dans laquelle l'activité adaptative de l'élève mobilise et développe conjointement des compétences méthodologiques et sociales et des compétences motrices.

En ce qui nous concerne,

- la compétence motrice de niveau 3 en tennis de table : « utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point et chercher à gagner »
- et des compétences méthodologiques et sociales principalement relatives à la CMS 2 « respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité physique et sportive scolaire ».

Connaissances attendues :

- les règles du tennis de table en simple
- les règles du tennis de table en double
- sa manière de jouer, ses points forts et ses points faibles

Capacités attendues :

- jouer placé en coup droit et en revers
- identifier les balles favorables à la rupture de l'échange (« bonnes à smasher »)
- smasher du coup droit
- identifier et caractériser des styles de jeu simples : un jeu fort, un jeu placé, un jeu régulier...

Attitudes attendues :

- s'entraider
- arbitrer, marquer, observer, conseiller
- analyser, échanger, élaborer et partager des stratégies collectives
- respecter des consignes d'organisation

Plan :

- 1 : La situation
- 2 : Eclairage et argumentation
- 3 : Conclusion
- 4 : Références

1 - La situation : « Le double-tacticien »

Règles du jeu :

- o Un match par équipe selon une formule « coupe davis »
- o Trois joueurs par équipe
- o Trois matches consécutifs à jouer : deux simples et un double. Chaque joueur effectue un ou deux matches.
- o La rencontre se déroule en « scoracquis ». Les joueurs du deuxième simple commencent leur match avec les points acquis par leur partenaire au premier simple. Et les joueurs du double à partir du score du deuxième simple.
- o Les matches se jouent en « score parlant ». Lorsqu'un élève marque par un coup gagnant (adversaire mis hors de portée de la balle), le gain est bonifié et rapporte trois points. (les coups gagnants après avoir touché le filet ou l'angle des rebords de la table ne rapportent pas 3 points).
- o La partie se joue en 50 points. Le premier simple s'arrête lorsqu'un des joueurs atteint 15 (ou 16 ou 17 s'il y a bonus). Le deuxième simple lorsqu'un des joueurs arrive à 30 points (ou 31 ou 32 s'il y a bonus). La première équipe a 50 points remporte la partie.

- Gestion du tournoi :

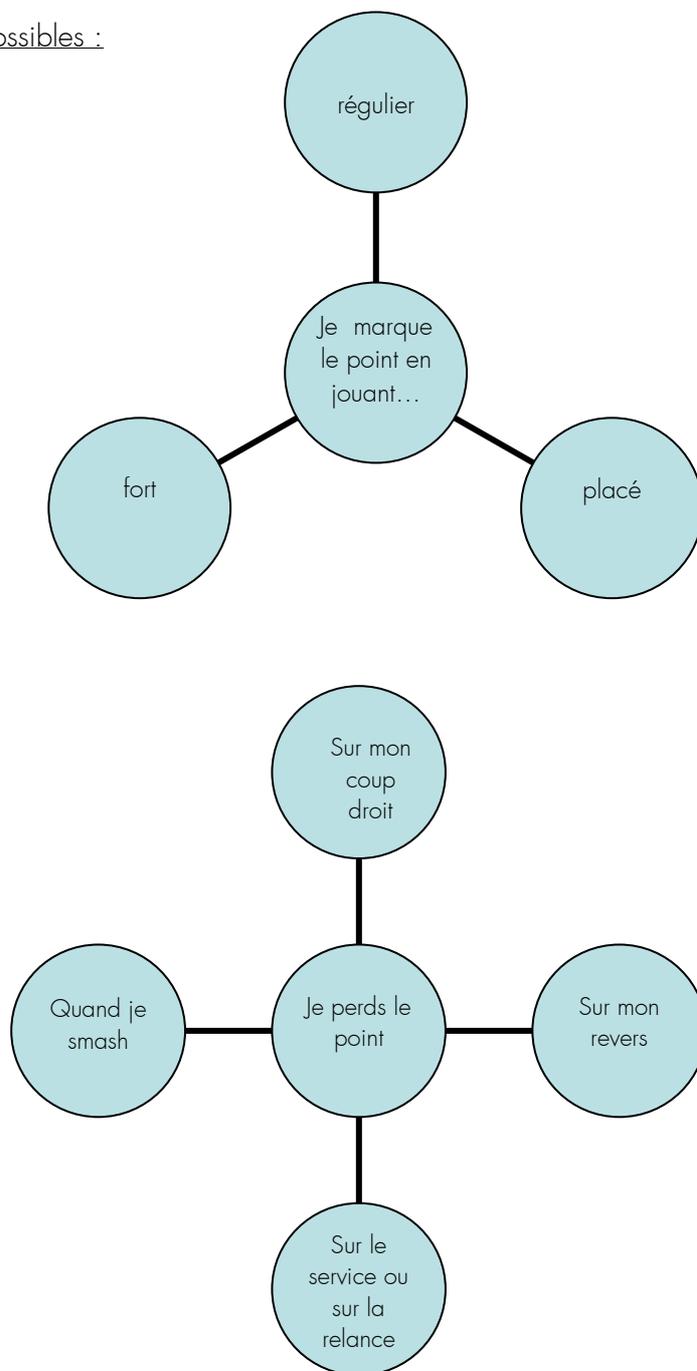
- o Une feuille de marque
- o Un arbitre et un marqueur par équipe à chaque séquence
- o Un tirage au sort en début de match
- o Consignes d'arbitrage : « Annoncer 1 point pour « .. » ou 3 points pour « .. » à la fin de chaque échange »
- o Consignes pour le marqueur : « Entourer 1 chiffre pour 1 point marqué ou trois chiffres consécutifs pour 3 points marqué. Annoncer le score entre chaque échange. Annoncer « terminée » à la fin des parties. »
- o Consignes pour le joueur-serveur : « Attendre l'annonce du score avant de servir ».

Le double-tacticien	Equipe A :										Equipe B :									
Première manche 1c1 jusqu'à 15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	11	12	13	14	15	16	17						
Deuxième manche 1c1 jusqu'à 30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	31	32																
Troisième manche 2c2 jusqu'à 50	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	51	52																

Variante possible avec « observation ciblée » et utilisation des données :

- o Les observations visent à mettre en évidence les qualités et les manières de jouer relativement à la compétence attendue.
- o Elles s'organisent quand tous les élèves ont accepté et assimilé les règles d'organisation du tournoi
- o Elles sont assurées par les joueurs libres à l'aide des outils présentés ci-bas.
- o L'analyse des données pourra être médiée par l'enseignant.
- o Les données serviront à élaborer des stratégies collectives (composition d'équipe) et des stratégies individuelles (manière de jouer contre un adversaire identifié)

Outils d'observation possibles :



La situation complexe présentée permet de mobiliser les capacités nécessaires au développement de la compétence de niveau 3 en tennis de table et de construire, conjointement, les connaissances et les attitudes permettant le développement de la CMS 2.

A – L'effet « coupe davis » et « scoracquis » pour favoriser l'élaboration de stratégie collective et l'esprit d'entraide

- En scellant le sort de l'équipe aux uns et aux autres, en liant les joueurs autour d'un enjeu commun, en responsabilisant chacun des joueurs, la formule « coupe Davis en scoracquis » crée les conditions d'une communauté d'intérêt favorable à l'engagement, l'observation, le conseil, l'écoute, et l'élaboration de stratégies collectives.

Variantes possibles pour favoriser la concertation, la connaissance de soi et des autres, l'élaboration de stratégies collectives :

- o Jouer sur le choix dans la composition des simples et du double (qui joue quoi, composition imposée ou composition libre)
- o Jouer sur la connaissance préalable de la composition de l'équipe adverse (une équipe sait et compose en fonction, ou alors les deux composent à l'aveugle)

B - L'effet « score parlant » pour développer conjointement « jouer varié et jouer fort sur les balles favorables », et « apprécier et conseiller »

- En permettant l'appréciation du degré d'acquisition de la compétence attendue, le « score parlant » :
 - o favorise les acquisitions dans la mesure où il incite à jouer placé ou fort en jouant sur les ressorts de l'intention.
 - o donne aux élèves des raisons de mieux jouer et des raisons d'apprendre dans la mesure où l'information permet d'évaluer rapidement ses capacités relativement à ce qui est attendu
 - o donne aux équipes des raisons de se constituer en communauté d'apprentissage où chacun des membres se trouve concerné par les progrès de ses pairs.

Facile à identifier, la bonification des coups gagnants met en évidence le degré d'acquisition de la compétence attendue. En soi, cette situation constitue une situation de référence significative du niveau atteint.

C – L'effet « des rôles et de la feuille de marque » pour s'organiser collectivement, appliquer et faire appliquer des règles partagées

- En structurant l'organisation et le déroulement du tournoi, « les rôles et la feuille de marque » :
 - o régulent l'activité de l'élève et en conservent la trace
 - o donnent des repères pour s'organiser à
 - o permettent la constitution d'une communauté de pratique favorisant l'application et l'intégration des règles
 - o renforcent l'acceptation et la tenue des différents rôles inhérents à l'organisation d'un tournoi (joueur, marqueur, arbitre).

D – L'effet « observation ciblée » pour renforcer les acquisitions attendues et éclairer l'élaboration des stratégies individuelles et collectives

- En orientant les observations et en structurant les échanges, l'observation ciblée permet :
 - o d'étayer l'élaboration des stratégies collectives (composition d'équipe) et individuelles (manière de jouer contre un adversaire identifié)
 - o de renforcer les acquisitions motrices

Les éléments à observer renvoient aux capacités attendues et sont simples à identifier. La manière de jouer (placé , régulier, fort) et les capacités (à effectuer un CD, un RV, un smash, un service).

Aménagements possibles pour éclairer l'élaboration de stratégies collectives et individuelles :

- Observation des futurs adversaires
- Accès aux fiches des adversaires avant les rencontres
- Une seule équipe (l'outsider a priori) a accès aux fiches de son adversaire....

3 - Conclusion

La forme scolaire de tennis de table présentée propose un aménagement susceptible de créer des conditions favorables à l'émergence conjointe des différentes composantes de la compétence attendue.

Dans notre exemple, compétence motrice et compétences méthodologiques et sociales s'articulent dans la mesure où la situation crée les conditions d'une entraide et d'une organisation collective fondées sur l'expression et l'acquisition des capacités, des attitudes, et des connaissances relatives à la compétence attendue.

Ce dispositif repose sur un système d'appuis et de leviers :

- une communauté d'intérêt pour mobiliser et rassembler les élèves autour d'un projet (formule coupe Davis au « scoracquis »)
- des repères et des outils permettant à l'élève de se situer relativement à la compétence attendue (des observations ciblées et une situation de référence au résultat signifiant)
- des rôles à endosser pour organiser et mieux jouer (observateur, conseiller, arbitre, marqueur)
- des temps de réinvestissement des connaissances acquises pour mieux agir (élaboration de stratégies à l'aide des fiches d'observation)

Se pose néanmoins la question de la mesure des acquisitions de nature éducative et de la généralisation de ces apprentissages, ailleurs et plus tard...

4 - Références

- « Le double-tacticien », Philippe Gagnaire, *Raisons d'agir et Raisons d'apprendre*, 2009
- Les « Coups gagnants bonifiés », B. Bachelard et P. Perrin, *FPC tennis de table*, 2008
- La « communauté d'intérêt » comme moyen d'obtenir un engagement important de chacun , et une coopération constructive entre élèves, Galichet cité par Rey, *Le groupe*, 2000.
- Des « observations ciblées » pour renforcer les acquisitions motrices, Luc Ria, *Comprendre pour réussir en EPS*, 1999