



FORUM EPS

Tennis de table

Niveau 3



SEGURA Clément (Enseignant stagiaire)
Lycée Jeanne Hachette
BEAUVAIS



« La ruée des bouchons »



Plan d'intervention



❧ 1^{ère} Partie: Vidéo et décryptage de la compétence attendue

❧ 2^{ème} Partie: Description de la forme de pratique scolaire

❧ 3^{ème} partie: Explications et justifications des choix effectués

❧ 4^{ème} partie: Questions et échanges

Contexte



- ✧ Le lycée Jeanne Hachette est un lycée de **centre ville** avec des **résultats satisfaisants** (aux alentours de 90% de réussite dans les différentes filières au baccalauréat) et n'ayant que très **peu d'incidents disciplinaires**.
- ✧ Le **climat de classe est favorable** ce qui optimise les apprentissages et l'atteinte du niveau de compétence souhaité.
- ✧ Me concernant, j'ai obtenu le CAPEPS l'année dernière et je suis enseignant stagiaire à mi-temps.

Notre fil rouge institutionnel

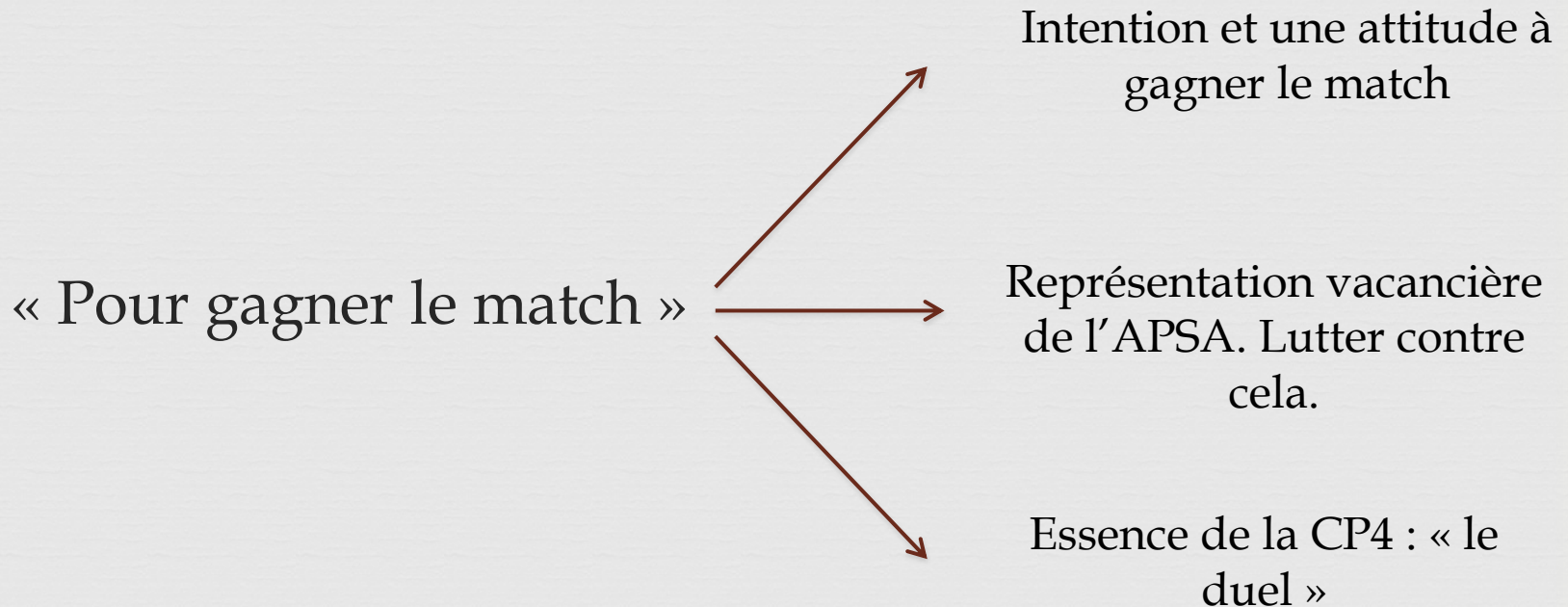


Compétence attendue de niveau 3:

« Pour gagner le match, utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point. »

VIDEO DE LA FPS

Décryptage de la compétence attendue



Décryptage de la compétence attendue



« Utiliser des placements
de balles variés »

Être capable de placer la
balle sur différents espaces
de la table (droite/gauche
car le jeu en profondeur
nous semble trop
complexe).

Décentrer les frappes
uniquement réalisées dans
l'axe de la table et chercher
les côtés

Contenus d'enseignement
sur la prise de raquette et
sur l'orientation de celle-ci

Décryptage de la compétence attendue



« ET »

Différencie la compétence attendue de niveau 1 et celle de niveau 3

Ils doivent être capables de réaliser les 2 modes de rupture : « Jouer placer » et « jouer fort ».

Décryptage de la compétence attendue



« Accélération sur les balles favorables »

Augmentation de la vitesse de la balle

3 critères:

- Mouvement plus ample de l'arrière vers l'avant
- Trajectoire descendante et rapide
- L'impact avec la balle fait davantage de bruit

Balles favorables:

- Centre de la table
- Rebond haut

Décryptage de la compétence attendue



« Pour être à l'initiative du point »

Tactique de jeu pour
marquer le point

Faire passer nos élèves d'un **jeu** où le pongiste renvoie la balle dans la demi table adverse en attendant que l'adversaire face **une faute** à un jeu où le pongiste utilise des placements de balles variés et des accélérations pour être à l'origine du point.

Ciblage de cette compétence attendue



☞ Un ciblage est nécessaire afin de faire acquérir de véritable compétence à tous nos élèves :

« Pour gagner le match, utiliser des **placements de balles variés** et des **accélérations sur les balles favorables** pour être à l'initiative du point ».

Description de la FPS

Forme de groupement :

- 3 élèves par tables
- Groupes homogènes
- 2 élèves jouent et 1 observe grâce aux bouchons de couleurs



Description de la FPS

Déroulement des matchs:

- 10 services chacun réalisés alternativement
- Service déclenché au signal de l'arbitre : « Jouez »
- Fiche qui assure le déroulement des matchs et les rôles sociaux



GROUPE DE 3 : « La ruée des bouchons »

JOUEURS	NOM PRENOM	V+	V	D+	D	POINTS	CLASSEMENT	BOUCHONS (R)
1								
2								
3								

VICTOIRE AVEC LA MANIERE V+ = 3 POINTS VICTOIRE SANS LA MANIERE V = 2 POINTS
 DEFAITE AVEC LA MANIERE D+ = 1 POINT DEFAITE SANS LA MANIERE D = 0 POINT

GAGNER OU PERDRE AVEC LA MANIERE = MARQUER AU MOINS 2 BOUCHONS ROUGES ET 2 BOUCHONS BLEUS

1^{er} MATCH **SECRETARIAT : JOUEUR 2** **ARBITRE : JOUEUR 2**
JOUEUR 1 contre JOUEUR 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE	BOUCHON			V+,V,D+,D	
																					R	B	SB			
JOUEUR 1																										
JOUEUR 3																										

2^{ème} MATCH **SECRETARIAT : JOUEUR 1** **ARBITRE : JOUEUR 1**
JOUEUR 2 contre JOUEUR 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE	BOUCHON			V+,V,D+,D	
																					R	B	SB			
JOUEUR 2																										
JOUEUR 3																										

3^{ème} MATCH **SECRETARIAT : JOUEUR 3** **ARBITRE : JOUEUR 3**
JOUEUR 1 contre JOUEUR 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE	BOUCHON			V+,V,D+,D	
																					R	B	SB			
JOUEUR 1																										
JOUEUR 2																										

4^{ème} MATCH REVANCHE **SECRETARIAT : JOUEUR 2** **ARBITRE : JOUEUR 2**
JOUEUR 1 contre JOUEUR 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE	BOUCHON			V+,V,D+,D	
																					R	B	SB			
JOUEUR 1																										
JOUEUR 3																										

5^{ème} MATCH REVANCHE **SECRETARIAT : JOUEUR 1** **ARBITRE : JOUEUR 1**
JOUEUR 2 contre JOUEUR 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE	BOUCHON			V+,V,D+,D	
																					R	B	SB			
JOUEUR 2																										
JOUEUR 3																										

6^{ème} MATCH REVANCHE **SECRETARIAT : JOUEUR 3** **ARBITRE : JOUEUR 3**
JOUEUR 1 contre JOUEUR 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SCORE	BOUCHON			V+,V,D+,D	
																					R	B	SB			
JOUEUR 1																										
JOUEUR 2																										

Description de la FPS

Différentes lignes de scores :

- Point marqué dans la zone centrale
= **1 point BOUCHONS VERTS**
- Point marqué grâce à un placement de balle
dans les couloirs latéraux
= **3 points BOUCHONS ROUGES**
- Point marqué grâce a une frappe accélérée = **3 points BOUCHONS BLEUS**
- Point marqué grâce à une frappe accélérée
dans un couloir latéral
= **5 points BOUCHON BLEU ET ROUGE
(SUPER BOUCHON)**



Description de la FPS

Un système d'observation innovant :

- Des bouchons de couleurs (vert, rouge, bleu et rouge/bleu associés)
 - Score en « direct »
- Visibilité pour les élèves mais aussi pour l'enseignant

Classement du tournoi :

- A remplir sur la fiche
- Absence de match nul
 - La manière est primordiale à nos yeux pour atteindre la CA

« Gagner ou perdre avec la manière »

N.MASCRET

- Je perds sans la manière = 0 point
- Je perds avec la manière = 1 point
- Je gagne sans la manière = 2 points
- Je gagne avec la manière = 3 points

« Mais Monsieur c'est quoi gagner
ou perdre avec la manière ? »



Dans notre FPS, le gagner ou perdre avec la manière se caractérise par un critère simple au travers des bouchons de couleurs.

Ici pour gagner ou perdre avec la manière, les élèves devront avoir au moins **2 bouchons rouges** et **2 bouchons bleus** à la fin du match.

Le super bouchon peut remplacer un des 4 bouchons

Description de la FPS

Consignes:

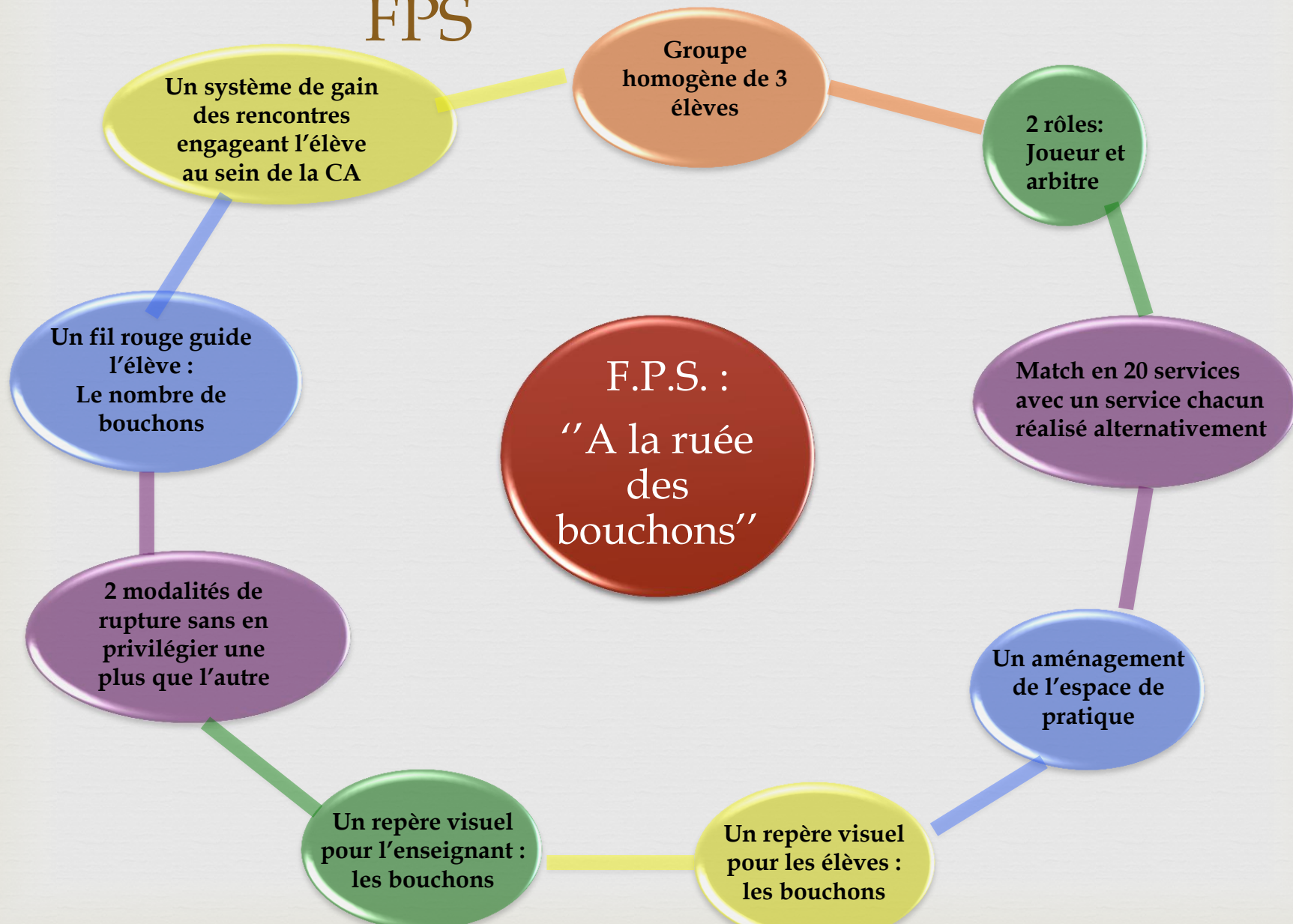
- Si la balle touche le fil, le point est à rejouer.
 - Un service chacun alterné
- Mettre un bouchon à chaque point (Ne pas attendre)

Aménagement du milieu:

- Table de tennis de table + 2 raquettes + 3 balles
- Bassine contenant 2 fils rouges de 3 mètres, 4 bouts de scotch à peinture, 20 bouchons verts, 10 bouchons rouges, 10 bouchons bleus et 10 super bouchons
- Une fiche d'organisation et d'observation



L'habillage de la FPS



Notre objet d'enseignement



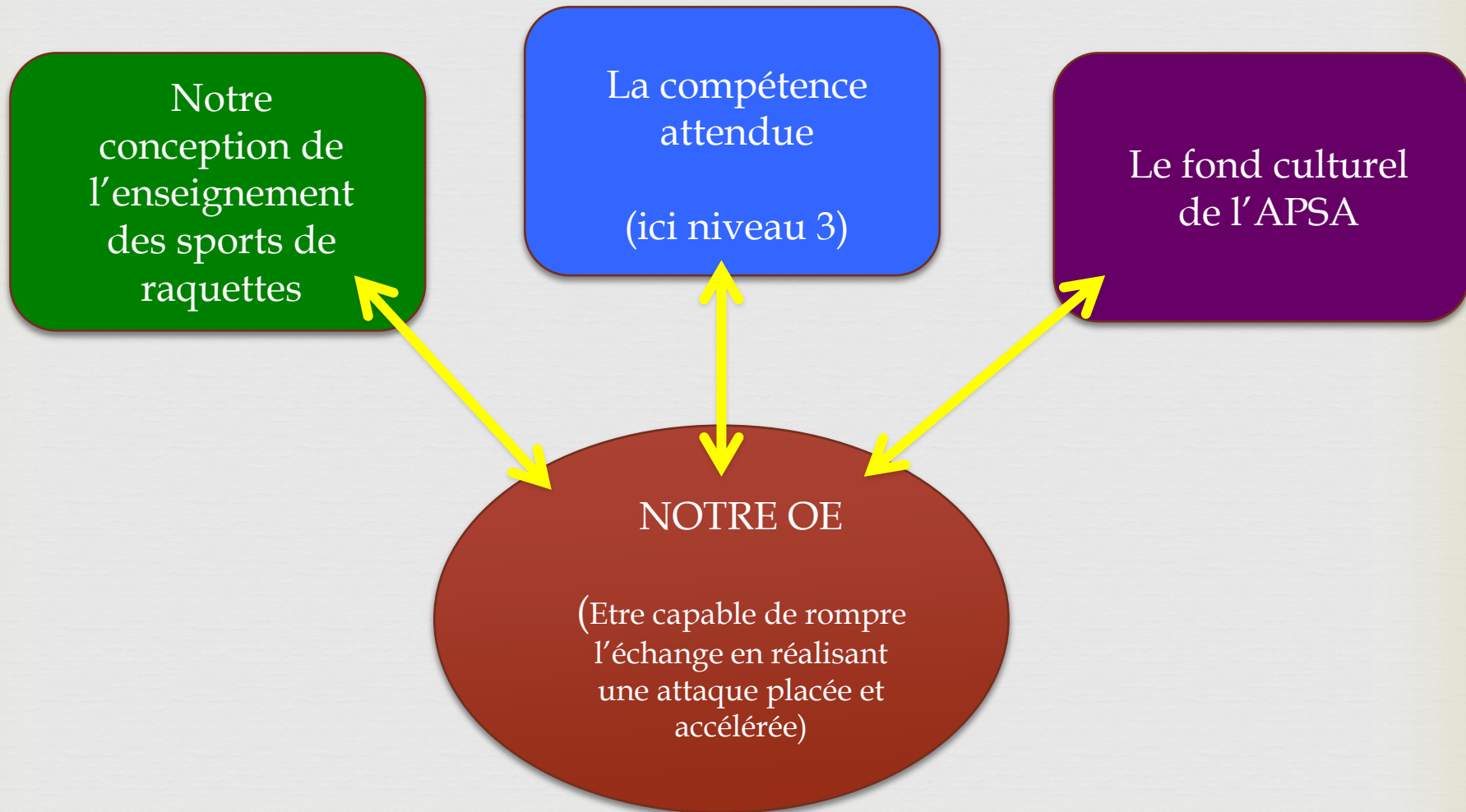
« Pour gagner le match, utiliser des *placements de balles variés* et des *accélérations sur les balles favorables* pour être à l'initiative du point. »



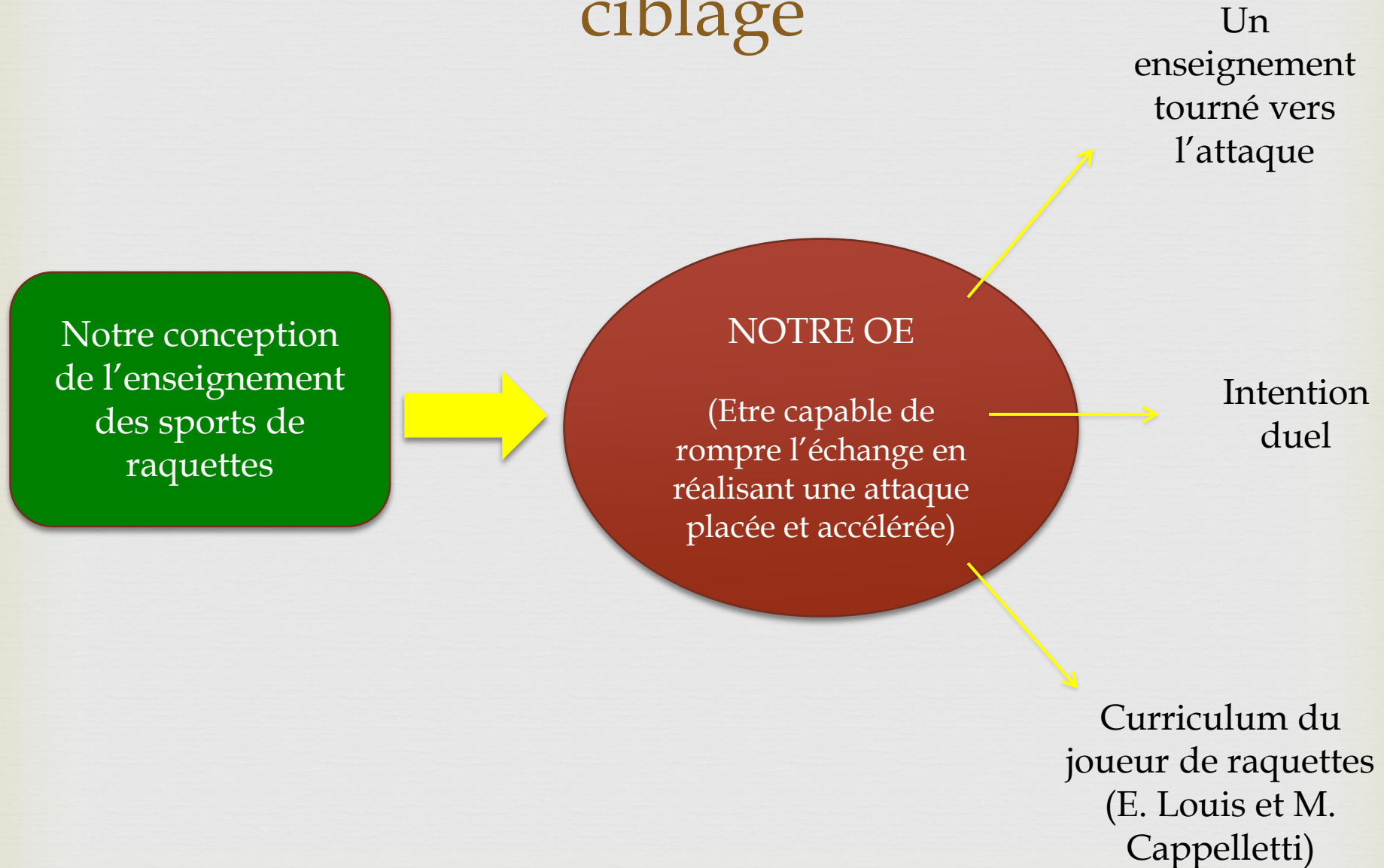
Notre **objet d'enseignement** sera :

« afin de remporter le point, l'élève doit produire des trajectoires, en choisissant et utilisant, deux modes de ruptures qui se présentent sous la forme du **jeu placé** **et** du **jeu accéléré** ».

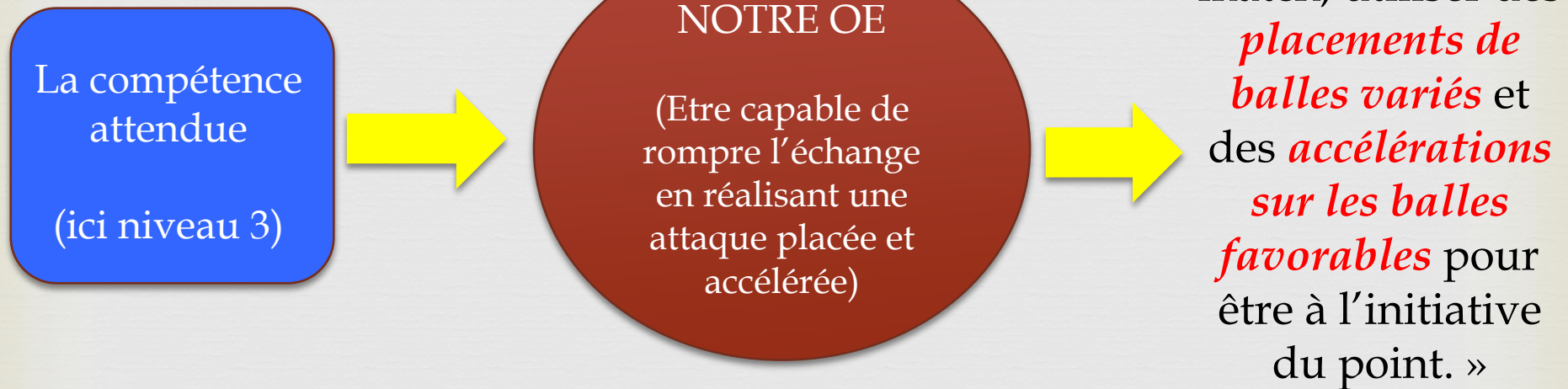
Notre ciblage



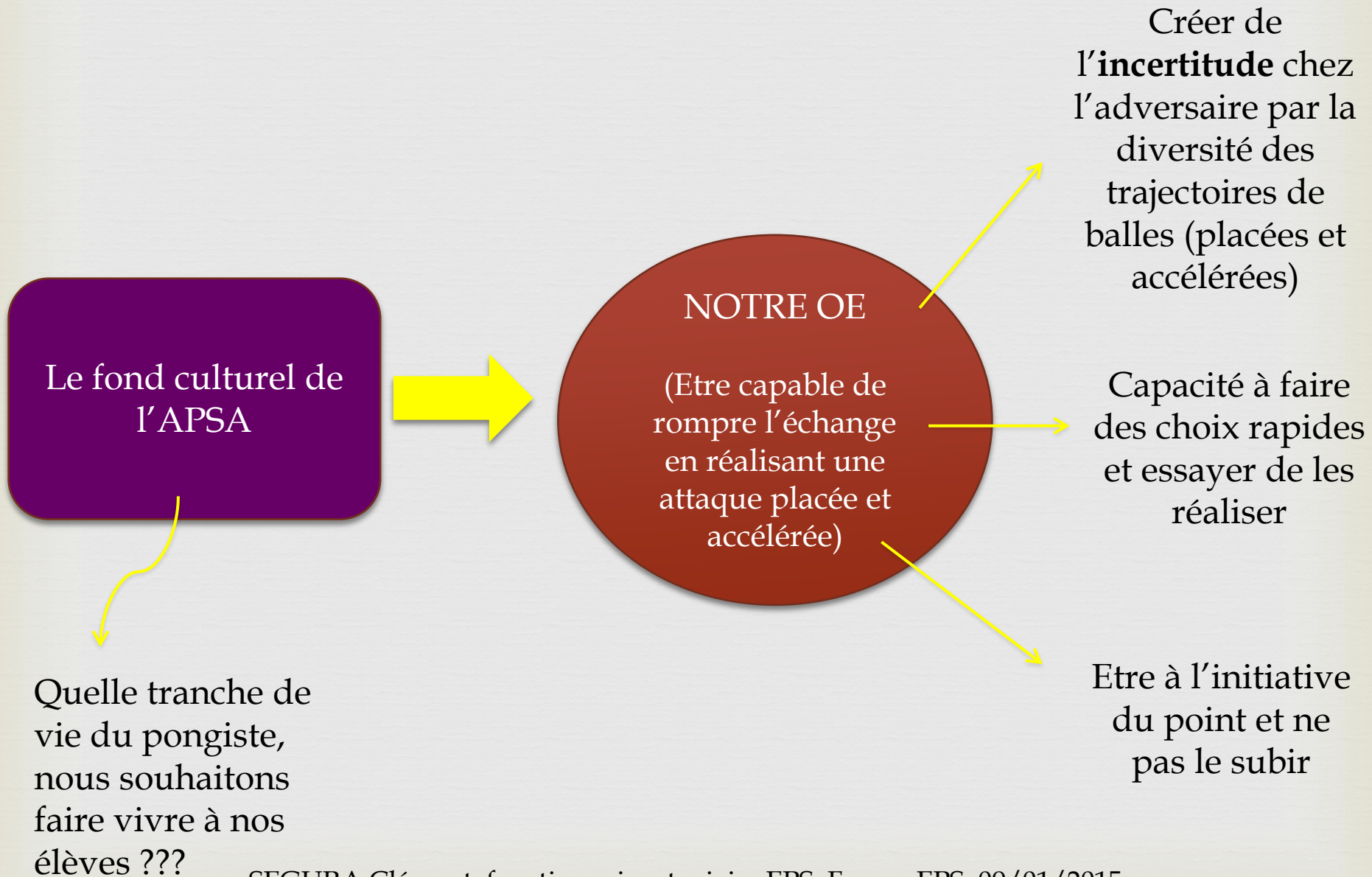
Justification du ciblage



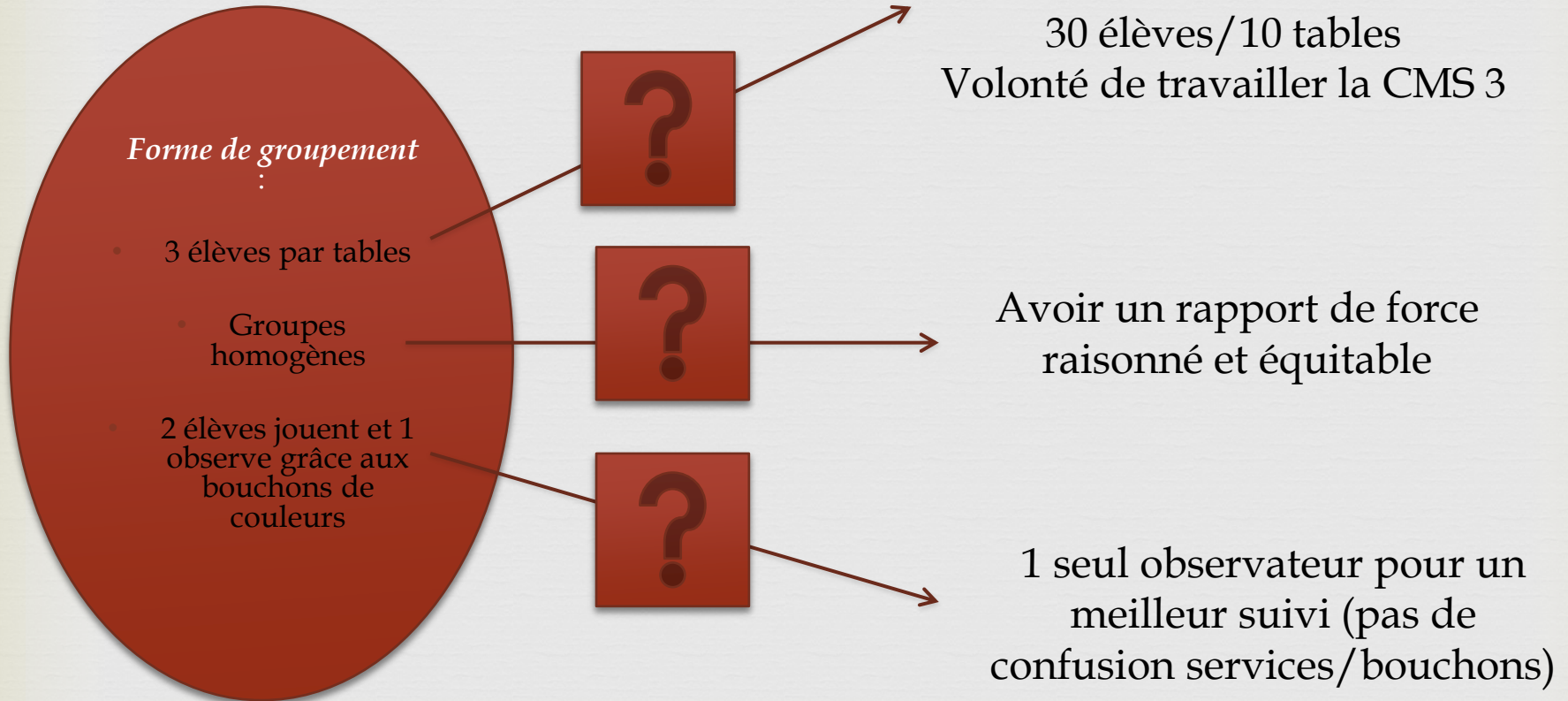
Justification du ciblage



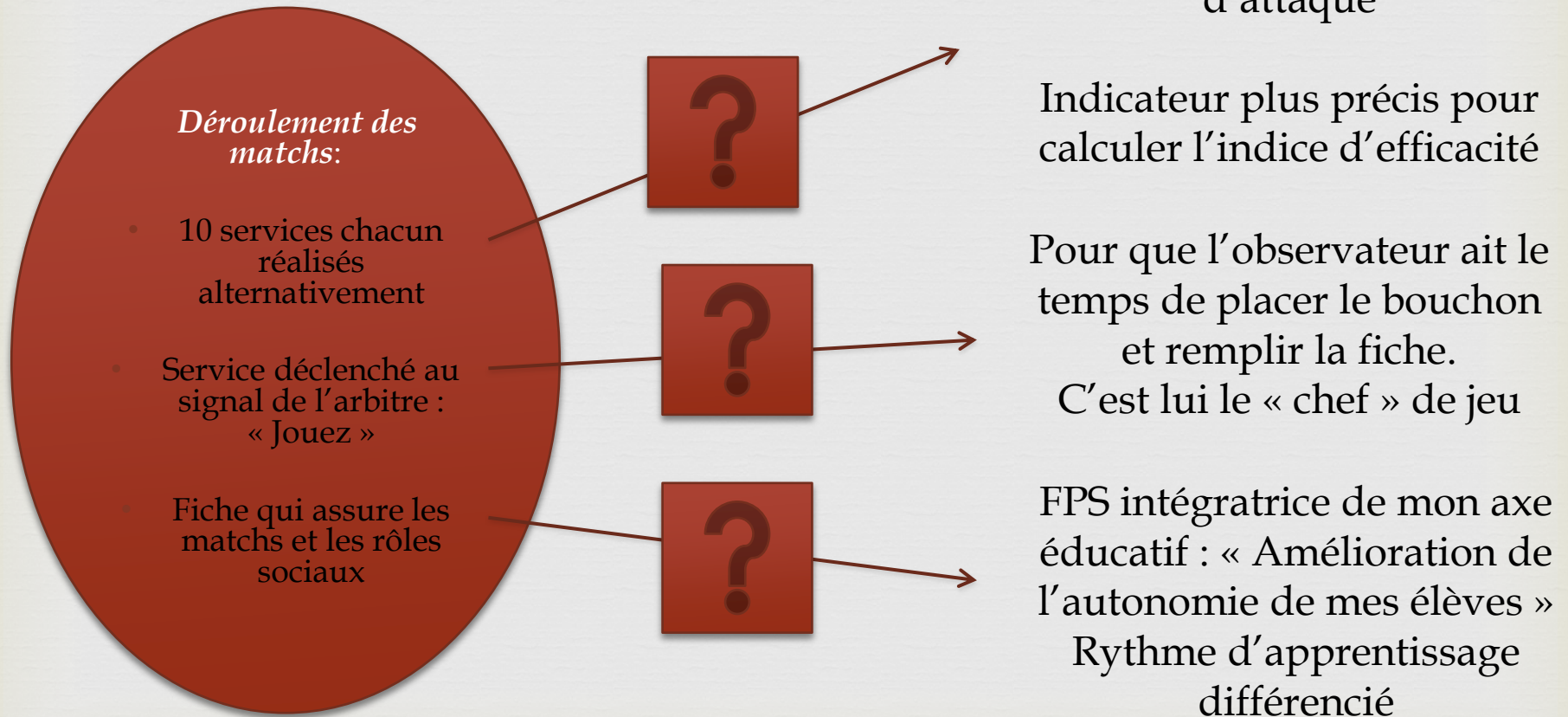
Justification du ciblage



Pourquoi ces choix ????



Pourquoi ces choix ????



Pourquoi ces choix ????



Différentes lignes de scores :

- Point marqué dans la zone centrale = **1 point Bouchons verts**
- Point marqué grâce à un placement de balle dans les couloirs latéraux = **3 points Bouchons rouges**
- Point marqué grâce a une frappe accéléré = **3 points Bouchons bleus**
- Point marqué grâce à une frappe accéléré dans un couloir latéral = **5 points Bouchons bleu et rouges (super bouchon)**

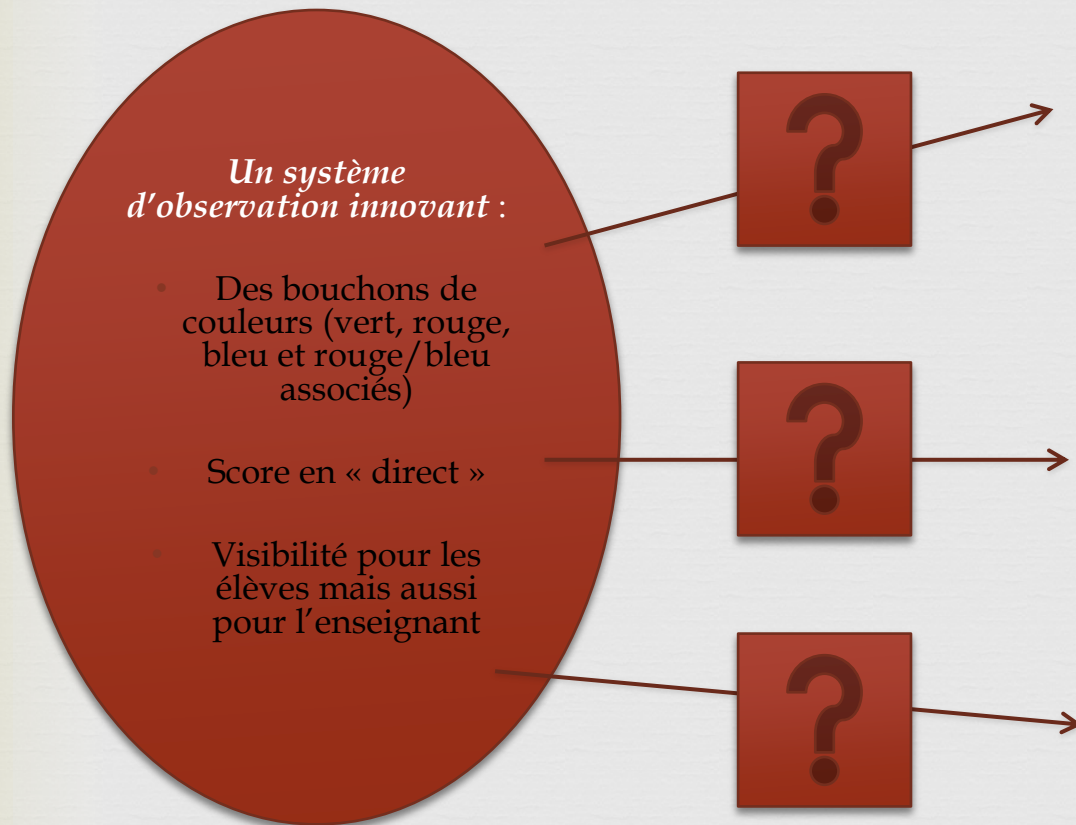


Différentes lignes de scores pour orienter mes élèves vers la CA et l'acquisition de compétences concernant le jeu placé et accéléré qui est mon OE.



Nous ne cherchons en aucun cas à valoriser une forme de rupture plus qu'une autre.
Ce choix nous semble au service de la réussite du plus grand nombre

Pourquoi ces choix ????



C'est un repère visible, facilement identifiable pour l'élève mais également par l'enseignant. En outre, l'information est directe. Concept de « scores en direct »

Mise en projet de l'élève et régulation de son action à court, moyen et long terme.

Véritable fil rouge

Acquisition de connaissances pour les observateurs afin d'identifier une attaque placée ou frappée ou les deux. Apprentissage par observation

Pourquoi ces choix ????



Classement du tournoi :

- A remplir sur la fiche
- Absence de match nul
- La manière est primordiale à nos yeux pour atteindre la CA



Ma conception de la CP4 et du TT: « Un gagnant et un perdant »
Logique de l'APSA



La simple victoire ou défaite n'est pas suffisante à nos yeux et n'est pas un révélateur de la CA.

La manière est donc pour nous prioritaire afin de faire acquérir un haut niveau de compétence à tous nos élèves

Pourquoi ces choix ????



« Gagner ou perdre avec la manière »
N.MASCRET

- Je perds sans la manière = 0 point
- Je perds avec la manière = 1 point
- Je gagne sans la manière = 2 points
- Je gagne avec la manière = 3 points



Systeme de score simple pour mes élèves (pas de point bonus où les élèves sont perdus)

2 bouchons rouges et 2 bouchons bleus ou super bouchons pour répondre à la CA :
2 formes de rupture

Placées

Accélérées

Pourquoi ces choix ????



Consignes :

- Si la balle touche le fil, le point est à rejouer.
- Un service chacun alterné
- Mettre un bouchon à chaque point (Ne pas attendre)



Pas intéressant que ce soit l'aménagement du milieu qui fasse marquer le point.

Eviter le « c'est pas juste monsieur »



Service première arme d'attaque



Pour que les élèves ne soient pas perdus dans l'observation.

Pourquoi ces choix ????



Aménagement du milieu :

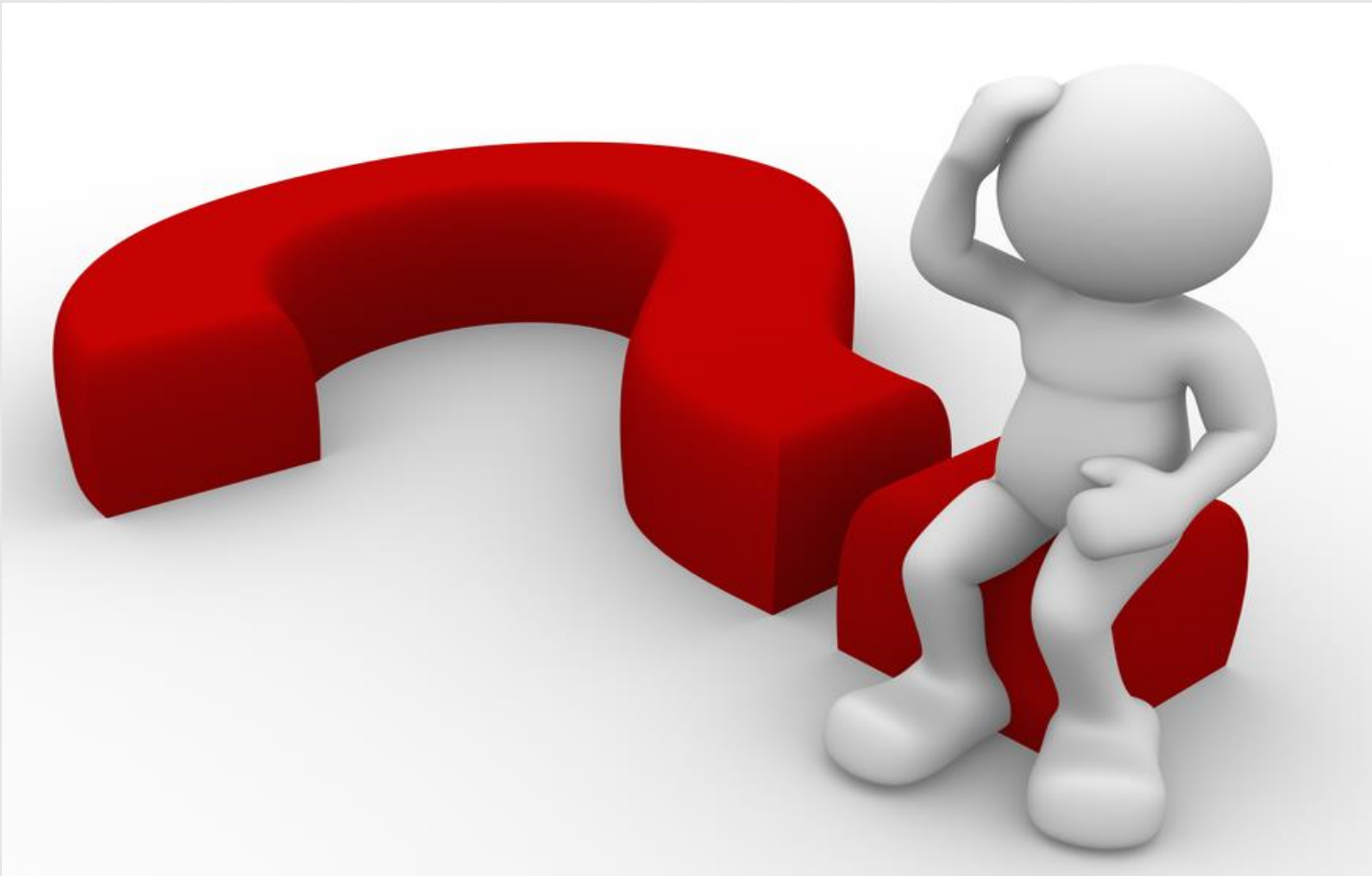
- Table de tennis de table + 2 raquettes + 3 balles
- Bassine contenant 2 fils rouges de 3 mètres, 4 bouts de scotch à peinture, 20 bouchons verts, 10 bouchons rouges, 10 bouchons bleus et 10 super bouchons
- Une fiche d'organisation et d'observation

Fil de 3 mètres car la table fait 2,74 mètres de long et nous scotchons le fil sur le rebord de la table pour ne pas gêner le jeu.

Couloir de 30 cm car cela nous paraît correct pour le niveau 3. Mais l'intérêt du fil se situe dans le fait que c'est une variable didactique.

Mise en place facilitée avec la fiche d'observation.

Avez-vous des questions???



Merci de votre attention



Pour plus de précision sur la FPS:
clement-80@hotmail.fr