

STAGE 14 MARS 2025

TENNIS DE TABLE

VILLEVADE D'ORNON Chambery

SOMMAIRE :

3. Problématique
4. Textes officiels
5. Dilemme de l'enseignant
6. Quoi observer chez mes élèves-pongistes ?
7. Une grille d'observation
8. Un curriculum de formation en sports de raquette
9. Des formes de leçons
10. Procédures d'enseignement

12. Plan de la journée
Situations de références selon trois niveaux : (séquences de 10h)

13. Trajectoire, Stratégie, Technique
Tableaux d'évaluation du niveau technico-tactique.
Situations pour gagner un niveau.
20. Par la compétence centrale.
24. Par affordances.

Problématique des deux journées ou
Objectif central du stage de FPC
en tennis de table

« A partir de situations de référence de niveau, selon trois étapes de formation, et de la proposition d'une possible évaluation, il s'agit de permettre à un stagiaire, d'éclaircir ses *axes de travail* ainsi qu'une *organisation potentielle* de ses séances orientées vers des *contenus précis*. »

Les attendus des programmes en Tennis de Table

6ème	Cycle 4	Lycées
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer 2. Se replacer après la frappe 3. Réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples des trajectoires (vitesse et direction) 4. Marquer le point en jouant sur la continuité, sur la diversité, dans l'espace libre ou sur le point faible adverse <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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Combiner simultanément deux des paramètres simples des trajectoires (vitesse, hauteur, direction) dans ses frappes 2. Instaurer une continuité dans l'échange pour marquer le point en poussant l'adversaire à la faute 3. Défendre son camp, répondre aux attaques en gagnant du temps (allonger le trajet et la trajectoire de la balle en jouant sur la hauteur et la longueur) <p>Les compétences acquises doivent permettre à l'élève de jouer intentionnellement sur la continuité et sur la rupture dans l'échange pour marquer le point</p>	<p>A l'issue de la 3^{ème}, les élèves savent s'investir dans un ou plusieurs matchs contre des adversaires d'un niveau de jeu identique ou proche.</p> <p>L'élève doit pouvoir :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. construire tactiquement [le point] en réalisant des frappes intentionnelles, destinées à déstabiliser et battre son adversaire 2. prendre en compte l'évolution du rapport de force et ses modifications pour gérer le match <p>Durée de pratique au moins égale à 20 heures effectives : Utilisation d'indices significatifs de l'état du rapport de force (évolution de score, actions efficaces en fonction de l'adversaire, rupture ou continuité en fonction des trajectoires faciles ou difficiles)</p> <p>Les trajectoires sortent de l'axe central les trajectoires émises diffèrent des trajectoires reçues</p> <p>Durée de pratique réduite, inférieure à 20 heures : L'accent est mis sur l'acquisition stable d'une « mise à distance » et de niveaux de frappes différenciées</p> <p>En situation de dominant, l'élève recherche des trajectoires variées en vitesse ou en profondeur qui assure la continuité puis la rupture de l'échange</p>

Dilemmes de l'enseignant

Quels apprentissages moteur dans ma séquence ? dois-je :

Permettre à l'élève d'utiliser au mieux les techniques qu'il possède déjà ?
(vers le développement de tactiques)

OU

Apprendre une nouvelle technique ?

Le Développement des complexes technico-tactiques

CA4 = Identifier-décider-agir (I.D.A)

L'ABC du tennis de table = Pour Lire et réguler, il faut (re)connaître l'activité du joueur (Ses Atouts, ses Besoins, vers les Compétences)

La motricité pongiste = Les 4 D

Déplacement – Placement – Replacement – Posture

Distance – mise à distance

Dosage de sa frappe

Direction du geste-trajet de raquette

La frappe de balle (Les actions sur la balle TETA)

Le Temps : quel moment ? Balle montante-haut de rebond-descendante

L'Espace = Quelle orientation ? Ouvert-plat-fermé-latéral

Trajectoires : Ascendante-horizontale-descendante/ courte-médiane-longue/direction de la balle droite-croisée

L'Action : Porter-Pousser-frapper-frotter



Le duel : GTRP

Quelles Gestions : Des émotions, de l'attention, du score, du contexte, de ses sensations (Le visible et l'invisible)

Axes Tactiques : Vitesse-placement : Terminer vite / Ne pas faire la faute; fixer / déborder; espaces ciblés du jeu

Le Rapport de force : Dominé-neutre-dominant; caractéristiques de l'adversaire : quelles informations sélectionnées ?

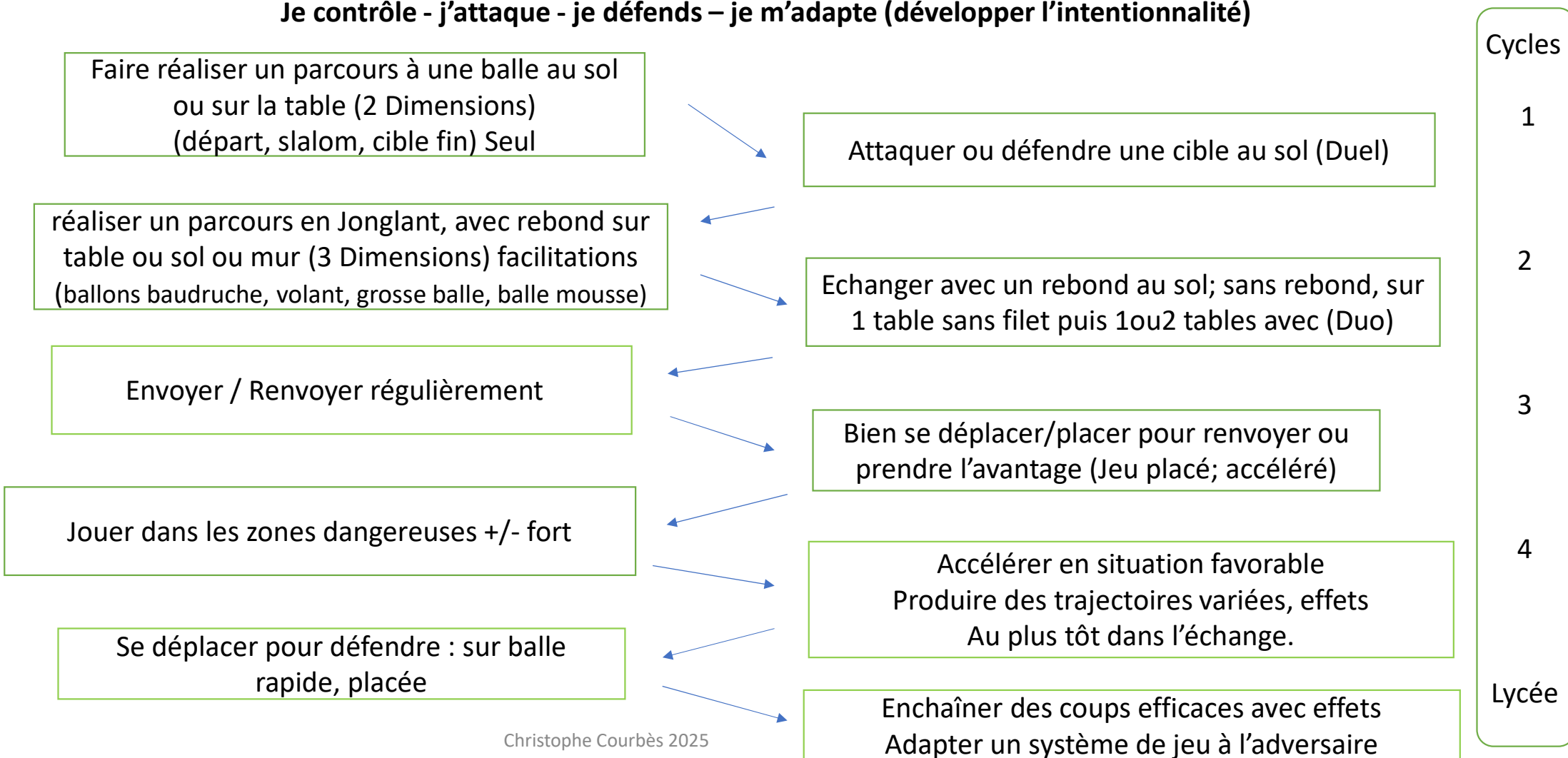
Le Projet de jeu : De la réaction à l'intention (Jouer placé, jouer vite, jouer fort, jouer avec effet...); intentions stratégiques.

Une grille d'observation

Critères	CONNAISSANCES : PROCEDURES				
	Technique & Service	Tactique	Déplacement	Connaissance de soi Savoir-Faire Sociaux	
1	Service :1/3 réussi sans difficulté pour l'adversaire Trajectoire en cloche	Aucune, cherche à renvoyer la balle afin de faire durer l'échange	Très limité, reste collé à la table Lors d'un déplacement, remplacement inexistant, ou trop tardif.	Peu d'investissement car des difficultés à jouer, méconnaissance du règlement. Peu de respect de soi et du partenaire	
	Technique : limitée à un geste, CD ou revers beaucoup de fautes, d'où échanges très brefs	Marque sur faute adverse Trajectoire montante			
	O	O	O	O	
2	Service :1/2 réussi sans maîtrise de trajectoire		Limité, jeu plus éloigné de la table		
	Technique : apparition de coup plus puissant sans recherche de trajectoire, utilisation du coup droit et du revers, erreurs fréquentes	Cherche à déplacer son adversaire latéralement Schéma tactique identique réussite aléatoire car beaucoup d'erreurs	Quelques déplacements latéraux avec un essai de remplacement systématique trop tardif	Commence à s'intéresser à l'activité. Connaissance limitée au règlement en simple.	S'échauffe légèrement, Réalisation difficile des situations d'apprentissage Durée de pratique limitée
	O	O	O	O	
3	Service :1/1 réussi avec recherche de trajectoires variées	A compris l'importance tactique mais manoeuvre difficilement l'adversaire,	Bonne mobilité générale	Bon intérêt	Bon échauffement,
	Technique : maîtrise correcte du CD et revers, erreurs peu fréquentes, Trajectoires tendues et assez puissantes	Difficulté de conclusion Joue latéralement et en profondeur, cherche le point faible adverse	Remplacement correct et systématique Encore peu d'anticipation	Connaissance du règlement en simple, approximatif en double Cherche à améliorer sa technique/ sa tactique	Respecte le partenaire, les règles, le matériel, réalise les situations d'apprentissage
	O	O	O	O	O
4	Service :réussi avec différentes trajectoires et apparition des effets sans variété	Cherche à manoeuvrer l'adversaire dès le service Recherche du point faible systématique	Très bonne mobilité mais débauche d'énergie trop importante	Bon investissement	échauffement spécifique
	Technique : bonne maîtrise, utilisation d'un effet, prédominance d'un coup fort	Variation insuffisante de son schéma tactique par rapport à l'adversaire Conclusion plus rapide	Essai de lire le jeu de son adversaire, et réussi quelques anticipations	Maîtrise des règlements en simple et en double	Accepte de jouer en opposition conciliante Arbitre et observe des critères particuliers
	O	O	O	O	O
5	Service :réussi avec variété technique, effet et trajectoire	Maîtrise technique et tactique du jeu Masque ses intentions	Déplacement efficace, avec dépense d'énergie limitée	Très bon investissement	capable d'organiser un échauffement spécifique
	Technique :excellente maîtrise, capable d'utiliser tous les effets, accélère et frappe des 2 côtés	Anticipation du jeu de l'adversaire Joue à l'inverse du déplacement adverse Conclusion très rapide	Anticipe le jeu adverse donc ménage ses efforts	Aide à la progression de ses partenaires Maîtrise réglementaire parfaite.	Conseille tactiquement ses partenaires Prend en charge en partie une compétition
	O	O	O	O	O

S'affronter en duel à l'aide d'une raquette Parcours de formation par Objet d'Enseignement (CA4 EPS)

Je contrôle - j'attaque - je défends – je m'adapte (développer l'intentionnalité)



Procédures d'enseignements en Tennis de Table

Formes de leçons :

- 1) Une S.A technique + matchs à thème
- 2) Enchaîner plusieurs S.A + matchs à thème
- 3) S.A par groupe de niveau autonome avec fiches + matchs à thèmes
- 4) Matchs à thèmes + choix ateliers S.A
- 5) 3 ateliers tournants : service/match à thème/S.A
- 6) Matchs à thème + S.A + match à thème
- 7) Situation complexe fil rouge + S.A
- 8) Alternance de séance de matchs (comme repères des atouts et des besoins avec des indicateurs de recueil), et de séance de situations de travail des habiletés spécifiques (Motricité, techniques de frappes).

Formes compétitives :

Montante/descendante
Championnat par poules
Défi permanent
Tournoi avec consolante
Ronde suisse
Formules collectives (Score acquis ou Ronde italienne, Coupe Davis,)

Les modalités d'aides à l'apprentissage :

De quelles catégories d'aide dispose l'enseignant pour favoriser les apprentissages de ses élèves ?

Aménagement du milieu, consignes (verbales ou écrites), guidage gestuel, handicap à un joueur (coup, position), grille d'analyse de ses actions, observation visuelle, répétitions, interactions de tutelle (dyades asymétriques), situations et formes jouées, comptées, situations d'apprentissage (ouverture variable de l'imposé au libre) en passant par la gestion de l'opposition (raisonnée ... totale, partielle), coaching et capitonat (situations de choix stratégiques et tactiques).

Attention à « La magie » de la tâche : Il ne suffit pas d'être plongé dans une situation pour apprendre.

Les variables didactiques :

Handicaps : coups, positions, contraintes...

Taille des cibles

Score parlant

Points score, points consignes

Mise en difficulté : Impact direct, verticale du filet, hors table

Modalités d'oppositions :

1/0 (multi balles, déplacements), 1+1 (routines), 1/1 (avec ou sans thème), 1/1+ (jeu avec pré fatigue, handicap de position) , 1/1+1 (coaching), 2/2, 2/1...

Toutes ces modalités avec des variables didactiques et des objectifs définis peuvent être proposées à tous les niveaux de jeu.

Régulations des contenus :

Le moment le plus opportun pour changer de situation est le degré d'acquisition recherché par l'enseignant du contenu à apprendre par les élèves. L'hétérogénéité grandissante dans nos classes, il est utile de prévoir pour une même situation des évolutions pour répondre au plus près à l'écart entre ce qu'il y a à apprendre et les ressources de l'élève :

Réactions de l'élève	Intervention du professeur	exemples de remédiations
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	1. réduire les exigences des consignes 2. changer les représentations fonctionnelles, recentrer sur le but 3. Figurer le but (cibles, plots, images)
DIFFICULTE l'élève entrevoit la solution mais ne la met pas en œuvre	FACILITATION conseiller, encourager, attendre les progrès	1. aider à comprendre les erreurs 2. expliciter les procédures justes ; faire travailler en duo avec un qui sait faire pour l'aider 3. réduire l'espace, l'intensité
REUSSITE la solution est trouvée mais non stabilisée	INTENSIFICATION augmenter les répétitions pour stabiliser les réponses	1. poursuivre les mêmes tâches 2. augmenter les répétitions, insister sur le critère de réussite (% élevé) 3. même tâche réalisée dans des contextes variés mais proches
MAÎTRISE la réponse est stabilisée	COMPLEXIFICATION mobiliser les réponses dans la situation de référence (jeu)	1. augmenter le nombre des actions 2. complexifier les routines 3. combiner les réponses à une ou deux nouvelles actions

I] De la performance à la Stratégie en tennis de table :

(1ère demi-journée)

1) Echauffement dirigé. Gammes + 8, + N / M/D pré classée selon gammes (reprendre tableau niveau)
+ part en or (différencié = Pas 2 fois de suite entre joueur Niv+ maillots)

2) Après explication des **situations de références** sur les trois niveaux chaque groupe vit la situation correspondante à son niveau au plan stratégique

Examen en jeu du plan stratégique et des tests possibles de référence :

N1 : Construire la vision de l'adversaire et profiter de ses déséquilibres latéraux.

Accélérer le jeu dans l'espace latéral comme condition favorable pour faire fauter l'adversaire.

N2 : Provoquer la faute ou marquer en utilisant la vitesse et/ou le jeu latéral (stratégies offensive)

N3 : Savoir Conclure en partant d'une situation avantageuse et profiter d'une opportunité pour conclure

3) Vivre des S.A : passer de l'étape 1 à 2 ou 2 à 3.

En trajectoires : N1 : Différencier droite/gauche et passer de cloche à tendue (trajectoires tendues) : jouer sur des bandes latérales,

N2 : Produire des trajectoires variées : exclure le carré central : 30 cm. x 40 cm. (format A3) (variété des trajectoires produites : droite/gauche, courte/longue et tendue/accéléré)

N3 : produire des trajectoires variées et précises : atteindre des cibles de format A4 pour gagner.

En coups spécifiques : N1 : Passer du poussé au frappé. N2 : La frappe recouverte et le service N3 : Maîtrise des effets et du revers offensif.

En salle (11h 30) :

Commentaires sur les situations proposées sur le tennis de table sur le choix de se centrer sur des situations de référence, explication de la démarche d'évaluation

PrÉparation de l'aprÈs-midi, rappel de la **dÉmarche sur trois axes.**

Bilan des exercices de la matinÉe.

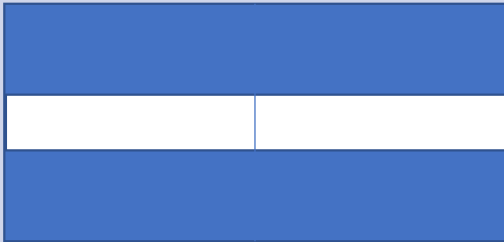

II] VÉCU SUR LES TROIS NIVEAUX PROPOSÉS DES SITUATIONS DE RÉFÉRENCE SUR LES TRAJECTOIRES ET LES COUPS S

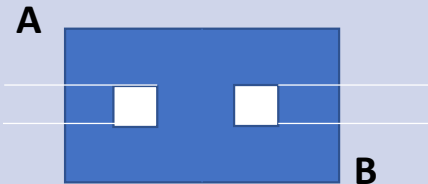
(2Ème demi-journÉe)

Présentation power point

Echauffement : par niveau Gammes sur demie table alterner CD/Rv + le résistant (1'30 10 vies, concertation des adversaires, match retour)

Vivre les situations de réf / compétences et / affordances.

Niveau	Trajectoires	Stratégie	Coups spécifiques
1	<p>Différencier droite/gauche et tendue cloche. (Trajectoires tendues)</p> <p><u>Situation :</u> Table découpée en trois zones perpendiculaires au filet (bande de 20 cms, au centre).</p>  <p><u>Point consigne :</u> Gagner le point dans les couloirs latéraux.</p> <p>C.Réussite : gagner plus de points en zones latérales que centrales.</p>	<p>Construire la vision de l'adversaire et profiter de ses déséquilibres latéraux.</p> <p><u>Situation :</u> Deux lignes tracées au sol, dans le prolongement des bords de table, serveur libre, receveur excentré côté CD ou revers.</p> <p><u>Point consigne :</u> gagner en trois touches de balle maximum. Si le point n'est pas marqué après trois touches par chaque joueur, mais plus, il compte comme point score seulement.</p> <p>C. Réussite : Points consignes > points scores</p>	<p>Passer du poussé au frappé. Service effet haut-bas</p> <p><u>Situation :</u> Les tables (ou demi-tables) sont distantes de 0.75m et le jeu se déroule sur la moitié d'une demi-table</p>  <p>Le receveur a l'interdiction d'attaquer (de frapper) sur le service</p> <p><u>Point consigne :</u> Gagner en frappant la balle de façon à ce que l'adversaire ne touche pas la balle ou ne puisse la contrôler</p>

Niveau	Trajectoires	Stratégie	Coups spécifiques
2	<p>Produire des trajectoires droite/gauche et tendues horizontales et descendantes</p> <p><u>Situation</u> : Exclure un rectangle central (30cm. x 40cm.) 2 lignes sont tracées dans le prolongement du rectangle pour excentrer le receveur (B) au retour de service</p>  <p><u>Point consigne</u> : gagner sans jamais avoir joué la balle dans le carré central de la table adverse</p>	<p>Provoquer la faute ou marquer en utilisant la vitesse et/ou le jeu latéral</p> <p><u>Situation</u> : 2 lignes sont tracées au sol à 1 m derrière la table. Le serveur est libre, le receveur attend derrière la ligne.</p> <p><u>Point consigne</u> : Gagner en trois touches.</p>	<p>La frappe recouverte (fermeture/ouverture de la raquette à la frappe) et le service (effets latéraux et lifté)</p> <p><u>Situation</u> : Le receveur doit retourner côté CD en poussant la balle. Le serveur est libre d'imprimer un effet ou non.</p> <p><u>Point-consigne</u> : Gagner sur le service (retour sur mauvaise demi-table ou faux) ou en frappant la balle en CD de façon à ce que l'adversaire ne renvoie pas la balle sur la table.</p>

Niveau	Trajectoires	Stratégie	Coups spécifiques
3	<p>Produire des trajectoires variées (droites/gauches, tendues, courtes/longues) et précises .</p> <p><u>Situation :</u> 3 feuilles A4 sont placées par les joueurs dans le camp adverse (1 courte au moins) Serveur et receveur sont libres.</p> <p><u>Point consigne :</u> Gagner par une balle qui touche une des trois cibles déterminées.</p>	<p>Profiter d'une opportunité pour conclure</p> <p><u>Situation :</u> 2 zones de $\frac{3}{4}$ de tables (blanches) sont tracées dans chaque camp du côté CD de chacun.</p> <div data-bbox="972 778 1435 959" style="text-align: center;"> </div> <p>Serveur jeu libre sur toute la table, <i>receveur ne joue que sur le $\frac{3}{4}$ imposé durant tout le point</i> (2 x 5 points chacun contraint)</p> <p><u>Point consigne :</u> gagner en moins de trois touches.</p>	<p>Maîtrise des effets et du revers offensif</p> <p><u>Situation :</u> <i>Receveur doit faire ses deux premiers retours en poussant la balle</i> (passer sous la balle), le service est libre (incidence de la consigne pour utiliser un type particulier de service.</p> <p><u>Point consigne :</u> gagner en ayant utilisé deux fois son revers en moins de 3 touches.</p>

Après avoir classé les joueurs, MODELISATION DU NIVEAU TACTIQUE (Grille pour relativiser la valeur de performance d'un élève)

Comportement tactique minimum	Niveau	1 ^{er} cycle	2 ^{ème} cycle	3 ^{ème} cycle	quantité d'échanges
Utilisation des effets combinés sur le service, les exploiter pour le départ du point. Variation du rythme en jeu (blocs à la table, top spin sous la table) Utilisation d'attaques en CD et R. Exploitation de toute la table en particulier l'espace proche du filet adverse.	1			18 à 20	CD-CD > 30 AR R-R > 30AR capable de faire 8 huit sans faute.
Prend l'initiative pour rompre l'échange en CD et en R. Début d'effet combinés sur le service Maîtrise son placement dans la profondeur par % à la table (collé, à mi-distance ou éloigné) et tous types de déplacements Balle placée dans la latéralité et dans la profondeur de la table adverse	2		17 à 20	15 à 17	CD-CD > 25 AR R-R > 25AR capable de faire 6 huit sans faute.
Prend l'initiative pour rompre l'échange plutôt en CD Trajectoires tendues, variées et avec effet Services réglementaires, réguliers, variés et placés. Jeu encore axé sur la latéralité.	3		13 à 17	12 à 14	CD-CD > 20 AR R-R > 20AR capable de faire 4 huit sans faute.
Cherche à rompre l'échange (smash en CD) Trajectoires coupées ou liftées préférentielles Services réglementaire mais automatisé sur un effet prédominant jugé efficace.	4	15 à 20	9 à 12	9 à 11	CD-CD > 15 AR R-R > 15AR capable de faire 3 huit sans faute.
Maintien l'échange dans l'axe de la table trajectoires tendues. Service régulier mais pas varié, limite du réglementaire.	5	10 à 15	6 à 8	5 à 8	CD-CD > 8 AR R-R > 8AR capable de faire 2 huit sans faute.
Jeu peu varié. Trajectoires en cloche Peu de déplacements. Services irréguliers (difficulté à lancer la balle)	6	5 à 10	3 à 5	1 à 4	CD-CD > 3 AR R-R > 3AR capable de faire 1 huit sans faute de temps en temps.
Engage balle collée à la raquette, 1 seul coup (revers sur nombril, ...), jeu raquette haute sur balle haute (poignet bloqué) Trajectoires aléatoires. Joueur statique.	7	1 à 5	1 à 2		CD-CD > 2 AR R-R > 2AR Aléatoirement

feuille d'arbitrage duel raquettes

Classe :

3 Thèmes sont travaillés : T = maîtrise en jeu de Trajectoires différenciées, S = Stratégies en jeu, C = Coups spécifiques

Activité :		TERRAIN N°						
TH	nom joueur A	pts "score"	pts "consigne"	nom joueur B	pts "score"	pts "consigne"	nom arbitre	appréciations prof.
T								

Fiche de suivi

NOM	Record libre	CD / CD	R / R	8	Table finale	Service				Niveau tactique				Groupe
						Fautes	donné	déséquilibre unique	varié	faute rapide	continuité assurée	Rupture opportuniste	Rupture construite	

tableau de championnat 1/2 classe en tennis de table

Classe	Groupe												en +	en -	différence	Clas.	CD R 8		
noms																			
	■																		CD R 8
		■																	CD R 8
			■																CD R 8
				■															CD R 8
					■														CD R 8
						■													CD R 8
							■												CD R 8
								■											CD R 8
									■										CD R 8
										■									CD R 8
											■								CD R 8
												■							CD R 8
													■						CD R 8
														■					CD R 8
															■				CD R 8
																■			CD R 8
Total négatif																			

fiche raquette

Nom :

Prénom :

	Points "score"	Points "consigne" (x2)	total	
Trajectoires				Compétences générales
Stratégies				
Coups spécifiques				Compétences spécifiques

Note Compétences : / 9 pts	
Note Performance : / 7 pts	
Note Arbitrage : / 4 pts	
Note : / 20pts	


Total Compétences :
Note / 9 pts

Classement du joueur dans sa classe : /
Note performance / 6 pts

Arbitrage :

Satisfaisant	Problèmes
Note : / 4 pts	

Remarques sur le cycle :

	Ce qu'il y a à faire	Comment l'utiliser
<p>Passage de l'étape 1 à l'étape 2 il s'agira : d'acquérir smash, service à effet et trajectoires latérales précises et tendues pour provoquer</p>	<p>Le smash de son coup « fort » (une gifle dans la balle)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smasher en avançant dans la table - Transférer le poids du corps vers l'avant. - Ne pas modifier l'orientation de la raquette en cours de mouvement - Geste du haut arrière vers le filet - Bien accélérer au moment du contact raquette balle - Accompagner la balle et finir le geste vers l'avant - Frapper la balle en hémisphère nord <p>A) multiballes sans filet, sur demi tables espacés de 75 cms pour transfert vers l'avant (passer « à côté » de la table)</p> <p>B) idem avec le filet en exigeant des 1/2 puis des 1/3 de tables en cible</p> <p>C) en jeu avec le filet sur demi-table, un relève l'autre attaque (ou deux défenseurs avec tiers de table central interdit)</p> <p>D) Les joueurs échangent dans la diagonale CD, l'un monte la balle à 50 au dessus du filet (ou sur filet) puis attaque jusqu'à gagner.</p> <p>Le service avec un effet simple (BH, HB, GD, DG)</p> <p><u>Aménagements</u> : colorier la balle, utiliser des tapis adhérents (HB), des bouteilles plastiques coupées (BH), matérialiser des zones au sol pour deuxième rebond (BH),</p> <p>A) 1/2 table relevée engagement sur la ligne centrale (ou tapis tissu) faire aller à G, à D, en bas, en haut) (/10 effets).</p> <p>B) Face à un adversaire passif (raquette parallèle au filet, veut envoyer la balle au centre = feuille cible)</p>	<p>Pouvoir conclure en 3 touches max.</p> <p><i>Pédagogie du modèle (routines)</i></p> <p>Service lifté sur revers adv., puis attaque CD du retour, sur CD adv.</p> <p>Service R sur CD effet GD serveur excentré à G, attaque CD sur retour, sur R adv.</p> <p>Service lifté sur CD adv., serveur excentré à G puis attaque CD du retour, sur R adv.</p> <p><i>Pédagogie de la découverte (SRP+CR)</i></p> <p><u>But</u> : gagner en moins de trois touches</p> <p><u>handicap</u> : Le receveur est derrière une ligne à 1 m de la table Le receveur est collé à la table. Le receveur est à G ou à D.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : réaliser le but au moins sur 6pts/10 servis</p> <p><i>Pédagogie du contrat (projet)</i></p> <p>Enoncer un projet stratégique de gain écrit, score et analyse puis reformulation</p> <p><i>Pédagogie de l'aménagement du milieu :</i></p> <p>* Tracer une zone brûlante sur côté de table, on doit gagner en moins de 3 touches soit par une attaque soit en ayant obligé l'adv. à poser un pied dans la zone.</p>  <p>Zone brûlante</p> <p>* échange en coopération, un élève va toucher quand il veut un plot à partir de ce signal l'autre doit gagner en moins de deux touches.</p>

	Ce qu'il y a à faire	Comment l'utiliser
<p>Passage de l'étape 2 à l'étape 3 il s'agira : d'acquérir effets, revers offensif et trajectoires variées (latéralement et en longueur) pour profiter des opportunités</p>	<p>Le smash de son coup « faible » (gifle avec le dos de la main) principes : Idem smash de coup droit A) multiballes sans filet, sur demi tables espacés de 75 cms pour transfert vers l'avant. B) idem avec le filet en exigeant des ½ tables en cible C) en jeu avec le filet sur demi-table, un relève l'autre attaque (ou deux défenseurs avec tiers de table central interdit) D) Les joueurs échangent en coop. dans la diagonale R, l'un monte la balle à 50 au dessus du filet puis attaque de l'autre jusqu'à gagner.</p> <p>Le service avec un effet combiné (ex HB et DG pour retour vers la G ou HB et GD pour retour vers la D) <u>Aménagements et situations</u> : idem service avec un seul effet (Latéral essui glace ou marteau). Service bombe.</p> <p>Varier les trajectoires et les effets <u>Aménagements</u> : utiliser des cibles (à éviter ou à frapper) pour affiner les trajectoires.</p>	<p>Créer une opportunité pour conclure <u>Pédagogie du modèle (routines)</u> Service R combiné (DG et BH) sur CD adv., puis attaque R du retour, sur R adv. Service R combiné (GD et BH) sur R, serveur excentré à G, puis attaque CD sur retour sur CD adv. Service CD combiné (DG et HB) court sur CD adv., serveur excentré à D puis attaque R du retour, sur R adv.</p> <p><u>Pédagogie de la découverte (SRP+CR)</u> <u>But</u> : gagner en moins de trois touches <u>handicap</u> : différentes positions du rec. <u>Critère de réussite</u> : idem N2 (6 fois/10 serv.)</p> <p><u>Pédagogie du contrat (projet)</u> Suivre un projet stratégique prédéterminé puis l'adapter à l'opposition, reformulation de projet</p> <p><u>Pédagogie de l'aménagement du milieu</u> : Idem N2, tracer une zone brûlante sur côté de table, on doit gagner en moins de 3 touches soit par une attaque soit en ayant obligé l'adv. à poser un pied dans la zone.</p>

Validation des compétences : En fin et début de cycle pour vérifier les acquis et les besoins

Cycle 3 :

- Forme de pratique : valoriser autant la continuité que la rupture de l'échange.
- But élèves : Gagner un maximum de points.
- Consignes :
 - Match en simple avec 20 mises en jeu au total (on change de serveur tous les 2 pts).
 - Le nombre de point(s) à la fin de chaque mise en jeu dépend du nombre d'échange(s) effectué.
 - Le perdant de l'échange gagne le nombre de point égal au nombre de frappes.
 - Le gagnant le même total de points +1 point.
 - Bonification supplémentaire de 5 points est accordée si l'échange est remporté avec une prise d'initiative pour rompre parmi :

La balle placée (feuilles A4 en bord de table) sur la dernière frappe.

Le smash : une balle tendue qui descend plus rapide que la balle précédente.

Dans ces deux cas, la balle de rupture (placée ou smashée) est valide même si l'adversaire entre en contact avec elle.

Les joueurs sont répartis par poules de 4 élèves (niveau homogène) : 2 joueurs / 2 arbitres (un principal qui gère le règlement / un adjoint qui gère le score)

Service réglementaire voire aménagé selon le niveau des élèves : lancer vertical non obligatoire, rebond possible sur sa demi-table avant la frappe s'il ne déséquilibre pas le rapport de force en faveur du serveur.

La performance

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
JOUEUR	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
ROUGE	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
.....	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	144	145	146	147	148	149	150

La maîtrise

Utilisation CD/Rv ?

Mise à distance ?

Rupture placée/accélérée ?

Service réglementaire/MED ?

Continuité balle poussée à l'équateur ou hémisphère sud ?

Position de Raquette pour assurer, pour rompre ?

Choix de balle favorable pour rompre ?

Cycle 4 : Valider la compétence à rompre sur une balle favorable.

But :

Serveur : service "bombé" (par-dessus le sur-filet) puis défendre (>2 renvois)

Receveur : gagner le point en 2 frappes max ?

Critère réussite : 7/10

Critères Réalisation :

Placement corps/balle ?

Trajectoire raquette ? Par dessus la balle ?

Orientation plaque au contact ? Vers la table

Contact de balle ? frappée ? Frottée ?

Placement de balle : Décentrée ?

Selon résultat -> Objet d'enseignement :

Oui : Comment obtenir une balle favorable ? (MED, Déplacement, effets, vitesse)

Non : Comment accélérer sans faute ?

Lycée : Mettre l'adversaire en difficulté pour obtenir une balle favorable et conclure.

But : Gagner le plus de match contre 3 adversaires différents.

Championnat en poule de 4 joueurs homogènes.

2 sets gagnants de 11 points.

Décrire son analyse du duel :

1) Observations à mi set (Premier à 6) et fin de set : Le score; Mon jeu (Points forts, points faibles (technique, tactique, mental, physique); l'adversaire (Idem).

2) Projet de jeu et ses évolutions.

Arbitre : feuille de score pour suivre l'évolution.

Enseignant : comparer feuille score et analyse des joueurs.

Propositions pour trois séquences, de situations évolutives considérant l'aménagement du contexte comme pouvant guider l'élève vers des apprentissages efficaces.

Références :

Affordance = faculté de l'homme à guider ses comportements en percevant ce que l'environnement lui offre en termes de potentialités d'actions. (Psychologue américain Jérôme Gibson).

Travaux de David ADE recherche du Cours d'Action qui définit l'enseignant comme un « designer d'environnements d'apprentissage ».

Libre adaptation des travaux en Badminton de E Silvestri et J.C Weckerle 2022

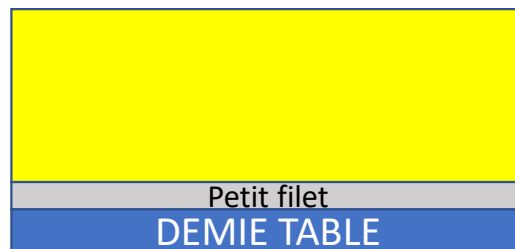
La cible (Rectangle jaune) comme affordance de frappes qui s'horizontalisent (jouer plus vite)

Sur filet à 48 cm (3 raquettes)



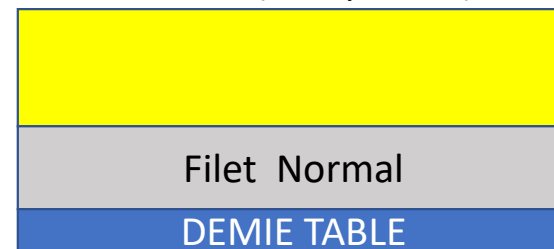
Situations : 1

Sur filet (2 raquettes et demi)



2

Sur filet (2 raquettes)



3

But : gagner le match de 5 min.

Consigne : Servir au dessus du sur filet (Serveur = défenseur)

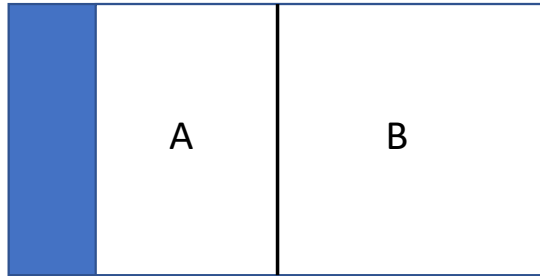
Bonus : 2 Points si échange gagné sous le sur filet ou si l'adversaire ne touche pas la balle

Poule de 3 joueurs homogènes, matchs aller/retour.
Remporter le maximum de matchs de 5 min.
Après trois tournois-tentatives dans le cycle.

Situations	1	2	3
Niveau 1	> 30 points	> 30	
Niveau 2	> 40	> 50	> 60
Niveau 3		> 60	> 70
Niveau 4			> 80

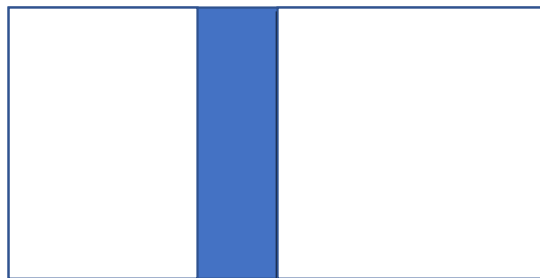
Contrats

Avec sur-filet



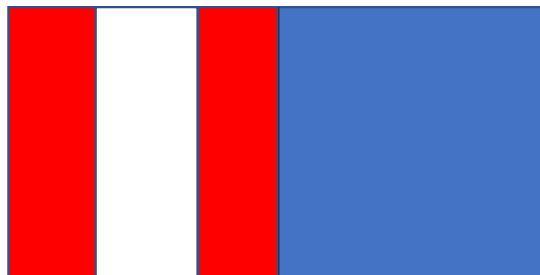
Vitesse

Sans sur-filet



Volume

Avec sur-filet



Combiné

A choisit d'enlever une zone rouge à défendre

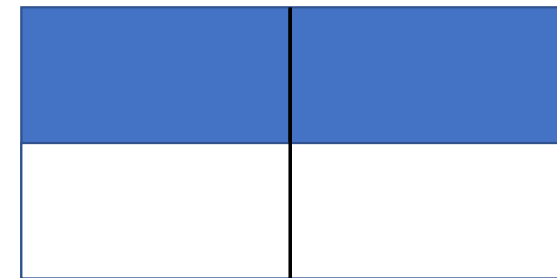
But : gagner le match de 5 min.

Consigne : Jeu dans les zones blanches.

Bonus : 2 Points si échange gagné sous le sur filet ou si l'adversaire ne touche pas la balle

Contrats

Avec sur-filet



Combiné long

Avec sur-filet



Combiné large

Séquence 2

Poule de 3 joueurs homogènes, matchs aller/retour.

Chaque joueur choisit 2 contrats et subit un contrat de chacun des adversaires.

Remporter le maximum de matchs de 5 min.

Après trois tournois dans le cycle.

Contrats	Vitesse	Volume	Combiné	Combiné long	Combiné large
Niveau 1	> 30 points	> 30	> 40		
Niveau 2	> 40	> 40	> 50	> 60	> 60
Niveau 3			> 60	> 70	> 70
Niveau 4				> 80	> 80

Buts : A choisit le contrat et joue librement; B le subit.

		Consignes-handicap pour B	Jeu imposé à B
Contrat 3 Premiers coups	1	Jouer les 3 premiers coups au-dessus du sur-filet.	Neutraliser
	2	Jouer les 3 premiers coups sous le sur-filet.	Agresser
Contrats Coup interdit	3	Interdit de smasher	Défendre, jouer vite.
	4	Interdit de couper	Attaque
Contrat Zone interdite	5	Zone avant interdite	Neutraliser
	6	Zone revers de l'adversaire interdite	Défendre, jouer vite.
Contrat match	7	Aucun	Individualisé

Séquence 3

Poule de 3 joueurs homogènes, matchs aller/retour.

Chaque joueur choisit 8 contrats et subit 8 contrats de ses adversaires.

Rempporter le maximum de matchs 11 points.

Championnat tout au long de la séquence où le 1^{ier} de poule monte, le 3^{ième} descend à chaque séance.

Réaliser quatre situations « contrat » dans la séquence pour l'éducation aux choix.

		Contrats Choisis						
Contrats subis		1	2	3	4	5	6	7
1		Red	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Green
2		Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Green
3		Red	Red	Yellow	Yellow	Green	Green	Green
4		Red	Yellow	Yellow	Green	Green	Blue	Blue
5		Yellow	Yellow	Green	Green	Blue	Blue	Blue
6		Yellow	Yellow	Green	Blue	Blue	Blue	Blue
7		Green	Green	Green	Blue	Blue	Blue	Blue

AFL 1 : 12 points

Sur 8 : Niveau de performance des contrats (Nombre de contrats gagnés sur 16 matchs). Application d'un coefficient de pondération selon le niveau de jeu de la poule (de 0,7 à 1).

Sur 4 points : Adaptation de ses principes de jeu et techniques à chaque contrat, ainsi que ceux de l'adversaire.

AFL 2 : Se préparer et s'entraîner en autonomie (Carnet d'entraînement où sont expliqués les exercices réalisés pour progresser dans chaque contrat).

AFL 3 : Assumer des rôles sociaux différents dans la séquence. Nombre de rôles assumer avec efficacité (Partenaire d'entraînement, arbitre, observateur, coach, organisateur)

Séquence 3