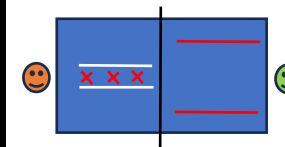


**Ma démarche pédagogique
sur une séquence collège**

Trouver son coup préférentiel, l'améliorer pour performer.	ATTENTION
Groupes mixtes constitués de 4 élèves : 2 élèves de N1 ou N2 et 2 élèves de N3 ou N4	ATTITUDE
Travail alterné entre joueurs de même niveau et joueurs de niveaux différents	INTENTION

ETAPE 2		CE QUE L'ON VISE : Jouer placé, diversifier ses frappes pour gagner l'échange. Passer d'un joueur qui renvoie sans intention à un joueur qui place sa balle en utilisant un coup préférentiel.		Schéma et annotations
Obstacles rencontrés	Actions sur la balle	SITUATIONS PROPOSEES		
Orientation de la raquette, placement frontal par rapport à la balle -> le bras bouge plus que les jambes. Un coup référence qui est tout le temps utilisé, trop souvent parfois.	Passer de soulever / pousser à pousser vers une cible choisie. Amortir / bloquer	Le Faux Filet	Les plateaux de la table sont écartés ou jouer avec 2 tables côte à côte. L'espace entre les tables représente un filet virtuel de 30cm à 1m. Cet espace offre plus de temps entre les frappes pour s'organiser et oblige à avoir une gestuelle plus ample	<u>Contenus d'enseignement :</u> Lire la trajectoire pour limiter le temps de retard. Augmenter le trajet de la raquette. Mise de profil pour jouer en coup droit. Frapper plus fort dans la balle
Ce qui est observé	Repères de progressivité			
L'élève adopte une attitude plus dynamique pour "rentrer" dans la balle. Les frappes restent au centre de la table majoritairement. Les frappes excentrées ne sont pas volontaires. Mouvement de piston du bras et de la main devant derrière. Trajectoires qui deviennent plus tendues quand le joueur est en situation favorable. La palette est plus verticale.	Passer d'une position à l'amble à un enchaînement de profil / à l'amble en fonction de la balle reçue. Les appuis sont posés sur un plus grand espace. Contacter la balle avant qu'elle ne soit trop haute (phase ascendante). On observe une orientation nette de la palette avant la frappe.	Le couloir central	Matérialiser un espace central dans lequel le joueur qui travaille (joueur vert) ne peut pas envoyer la balle : Le couloir central. (2 lattes, un carton découpé). Le partenaire (joueur orange) renvoie la balle sur un espace réduit pour faciliter les frappes du joueur qui travaille	<u>Contenus d'enseignement :</u> Orienter la palette et pousser la balle dans la direction désirée. Se déplacer pour frapper la balle devant soi ou de profil. Prendre la balle en phase ascendante (bloquer) pour ne pas se faire dépasser.
Ce qui est privilégié : Le nombre de frappes réalisées, les formes jouées qui favorisent la répétition avec des échanges plus longs. En fin d'une série d'échanges, de frappes, d'une rencontre, le joueur analyse de ce qui a été produit ou observé. Phase analyse/ réflexion afin de modifier le comportement par la suite		L'aller retour	Un joueur N3 N4 fait travailler un joueur N2. Le joueur N3 N4 envoie des balles lentes et alterne une balle longue et une balle qui reste sur la table. Le joueur N2 recule et prend la balle en phase descendante puis l'autre sur la table en phase ascendante.	<u>Contenus d'enseignement :</u> Se déplacer - se replacer sans attendre la frappe de l'adversaire. Différencier l'action Amortir (sur la table) et l'action pousser soulever (loin de la table)
Routines pour augmenter la précision, l'efficacité des frappes: Gammes d'échanges entre partenaires hétérogènes d'un même groupe. Records de frappes en 1' (oblige à prendre la balle tôt) Jouer un double avec les doublettes hétérogènes qui renvoient au milieu de la table.		"Fais ton choix"	Opposition en 20 pts. 10 services chacun. Chaque joueur choisi son contrat placé ou accéléré. Pour chaque point marqué avec une balle placée, on obtient un bouchon Rouge. Idem avec une balle accélérée, on obtient un bouchon Vert. Pour chaque point neutre, on obtient un bouchon blanc. On pose les bouchons du côté du joueur concerné par le bouchon près du filet. A la fin des 20 pts, on compte le nombre de bouchons Contrat	<u>Indicateurs de réussite :</u> 6 rouges pour 20 pts 4 verts pour 20 pts Vert foncé si victoire avec contrat. Vert si victoire sans contrat Jaune si défaite avec contrat Rouge si défaite sans contrat



Questions, remarques, Observations :