



Photo: U. S. P. / P. / P. / P.

Envoyer, renvoyer, jouer le point

Activité complexe, le tennis de table peut être abordé dans le cadre scolaire grâce à des situations adaptées et motivantes.

Plus encore que l'activité elle-même, ce sont les compétences sollicitées qui justifient pleinement la programmation d'un cycle tennis de table dans le cadre de l'enseignement de l'éducation physique et sportive à l'école. Activité d'opposition duelle, le tennis de table contribue à un développement global.

Au niveau psychomoteur :

- coordination, dissociation et latéralisation ;
- élaboration de schémas moteurs adaptés ;
- affinement des capacités sensorielles.

Au niveau cognitif :

- prise de conscience des règles de jeu ;
- connaissances biomécaniques et balistiques ;

- traitement de l'information et élaboration de projets d'actions.

Au niveau affectif :

- sensibilisation à la dynamique de groupe ;
- participation active ;
- évaluation de « soi » dans le groupe ;
- maîtrise des émotions en affrontement duel.

Élaborer un module d'apprentissage

Conditions matérielles

Elles dépendent du niveau des élèves. Il est souhaitable de disposer d'une table pour

deux, mais un aménagement réfléchi d'ateliers permettra, en particulier en début d'apprentissage, de proposer des situations sur demi-tables et d'utiliser les possibilités de renvoi au mur et au sol.

Une raquette, une balle par élève et du petit matériel (tapis, craies, plots, cordelettes, etc.) sont également nécessaires.

Durée, organisation

6 à 7 séances d'une heure sont nécessaires pour constater des progrès nécessaires à la motivation de l'enfant. L'enseignant évalue, lors de la première séance, les compétences de chacun afin d'élaborer des groupes auxquels il proposera des situations adaptées. La dernière séance, organisée le plus souvent sous forme compétitive permettra une nouvelle évaluation dans un contexte proche des exigences sportives de l'activité.

Maîtrise des contenus

Chaque composante de l'activité pose des problèmes cognitifs, moteurs et affectifs particuliers. L'enseignant doit identifier le niveau de ses élèves pour proposer des situations adaptées. On observe qu'ils progressent selon des rythmes différents en raison de leurs acquis antérieurs, leurs aptitudes et leur motivation.

Par Kenny Renaux

L'envoi

Savoir envoyer la balle sur la demi-table adverse requiert de :

- maîtriser la direction de son geste ;
- contrôler sa force, doser l'énergie de son geste ;
- coordonner ses membres supérieurs.

Le renvoi

Soutenir l'échange nécessite de savoir :

- modifier la direction de la balle ;
- produire différentes trajectoires ;
- coordonner ses membres supérieurs et inférieurs.

Jouer le point

Pour gagner le point, il faut :

- utiliser divers moyens pour varier son jeu ;
- élaborer une tactique pour organiser le point ;
- anticiper les stratégies de l'adversaire afin de contrer ses attaques.

Les fondamentaux d'une séance

L'échauffement

Il permet de mettre le corps dans de bonnes dispositions et évite les accidents articulaires ou musculaires.

Le corps de la séance

Il s'agit d'organiser, de façon pertinente, des situations pour permettre les progrès dans chaque aspect du jeu, soit autour d'un thème particulier (cf. fiche cycle 3, page 25), soit en combinant des situations abordant des thèmes différents. La complexification se fait en faisant évoluer différentes variables.

Les dispositifs et le matériel

- une balle (mousse, de tennis, de ping-pong) ;
- une raquette (de la grande vers la petite, celle de ping-pong) ;
- une balle et une raquette, le mur, le sol ;
- une balle et une raquette, la table sans puis avec filet ;
- un relanceur, etc.

Le matériel

- du ballon de baudruche jusqu'à la balle de ping-pong ;
- s'approcher du point d'envoi ou de renvoi ;



Tennis de table

- diminuer la courbe des trajectoires de balle ;
- utiliser un support musical pour accélérer le rythme, etc.

Les incertitudes

- spatiales (on ne sait pas si la balle arrive de droite ou de gauche) ;
- temporelles (on ne sait pas quand elle va changer de direction) ;
- événementielles (on ne sait pas comment elle arrivera, frottée ou frappée).

Le degré d'opposition

- opposition coopérative : les deux joueurs entretiennent l'échange ;
- opposition conciliante : l'un des deux joueurs coopère sur une partie de la situation ;
- opposition duelle : chacun tente de gagner le point.

En variant ces éléments, on aide l'enfant à

percevoir l'opposition, observer les vitesses et trajectoires, développer la maîtrise gestuelle et l'adaptabilité, diversifier les placements par rapport à la balle et à la table. L'attrait de l'activité sera renforcé en multipliant les aménagements, délimitant des parcours, proposant des changements de rythme (musique), etc.

Les jeux à thème

Ce sont des formes d'animation collectives qui intègrent des situations didactiques (cf. encadré) où les enfants sont en situation active, motivés par le désir de réussir (parcours d'habiletés) ou par la compétition (relais ou concours par équipes). Ils sont l'occasion pour l'enseignant d'observer les élèves et de quantifier les progrès réalisés.

Le retour au calme

Il permet la reprise en main du groupe et la transition entre les activités. Les questionnements favorisent l'auto-évaluation des élèves (« qu'a-t-on appris aujourd'hui ? ») et sont l'occasion d'énoncer les évolutions et marges de progrès pour les séances ultérieures. ♦

Kenny Renaux,

Conseiller technique départemental,
Comité de tennis de table de la Manche.

À propos de cet article

L'auteur a réalisé le CD-ROM *Le b.a.-b. du tennis de table*, Diffusion : INSEP et FFTT, dans lequel sont détaillés plus de 70 situations classées par thèmes adaptées aux élèves des écoles.

Des jeux à thème « E » pour « envoyer la balle »

Les élèves sont répartis en cinq ateliers, le premier réalise l'activité demandée puis reporte ses performances sur sa fiche d'évaluation avant de se rendre à l'atelier suivant. Pendant ce temps, le second joue à son tour et ainsi de suite.

Atelier 1 : E.M.

Objectif : maîtriser différentes orientations de la raquette.

Consigne : poser et maintenir la balle sur la raquette avec des gestes doux et précis.

Critère de réussite : maintenir au moins 10 secondes la balle sur la raquette.

Atelier 2 : E.D.

Objectif : diriger la balle vers le haut à l'aide de la raquette.

Consigne : faire rebondir la balle sur la raquette après un rebond au sol entre chaque frappe de balle (la balle rebondit une fois sur la raquette, une fois au sol, une fois sur la raquette, etc.).

Critère de réussite : toucher la balle 10 fois avec sa raquette.

Atelier 3 : E.D.

Objectif : diriger le mouvement pour varier la longueur des trajectoires.

Consigne : trois zones d'1 m de largeur sont délimitées à partir de 2 m du mur. Envoyer la balle au sol à l'aide de la main libre et, après son rebond, la frapper avec la raquette en direction du mur afin qu'elle rebondisse (après avoir touché le mur) dans la zone d'envoi. Poursuivre en changeant de zone d'envoi.

Critère de réussite : en moins de 10 essais, atteindre deux fois chaque zone.

Atelier 4 : E.M.

Objectif : doser l'énergie du mouvement pour contrôler la longueur des trajectoires.

Consigne : trois zones d'1 m de largeur sont délimitées à partir de 2 m du mur. Se placer au-delà des lignes, lâcher la balle au sol et, après son rebond, la frapper avec la raquette en direction du mur afin qu'elle rebondisse (après avoir touché le mur) dans la première zone. Lorsqu'il réussit, il tente d'atteindre la seconde, puis la troisième zone.

Critère de réussite : en moins de 10 essais, atteindre deux fois chaque zone.

Atelier 5 : E.C.

Objectif : coordonner le mouvement du bras gauche et celui du bras droit.

Consigne : envoyer la balle en hauteur à l'aide de la main libre et, lorsqu'elle redescend, la frapper avec la raquette en direction de sa demi-table. La balle doit ensuite rebondir de l'autre côté du filet (c'est le service).

Critère de réussite : 7 services réussis sur 10.

