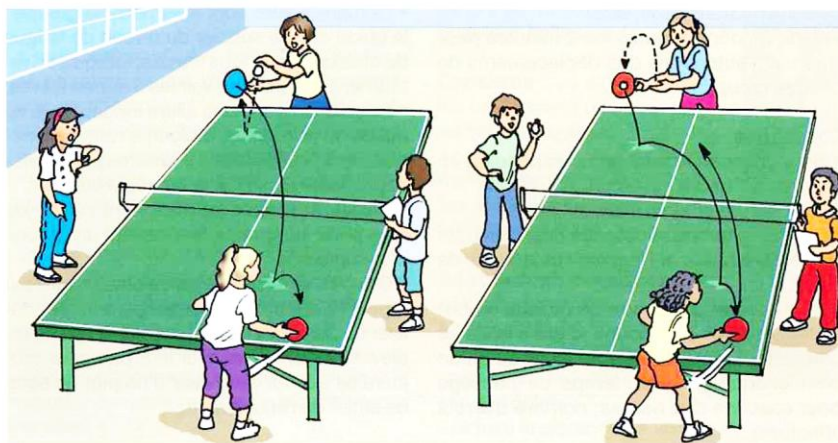


MATCHS À THÈMES

En tennis de table, l'enfant se trouve confronté à une activité duelle dans laquelle les rôles (attaquant, défenseur) alternent très rapidement.



La démarche

Il s'agit d'acquérir des savoirs spécifiques qui peuvent faire l'objet de plusieurs situations d'apprentissage : envoyer la balle (dissocier le lancer de balle de la frappe pour réaliser un service réglementaire) ; renvoyer implique de se déplacer en fonction de la balle qui arrive ; échanger appelle des trajectoires soit pour coopérer (orientées et dosées) soit pour rompre l'échange ; développer une stratégie, être efficace pour marquer le point.

La situation

Dispositif : 4 joueurs de même niveau pour une table ; 2 élèves jouent l'un contre l'autre, 1 arbitre, le 4^e complète la fiche de résultats. Chacun rencontre les 3 autres ; chaque match dure 5 minutes, il s'agit de marquer le plus de points possible ; un classement peut être effectué : le gagnant marque 3 pts, le perdant, 1pt, et en cas d'égalité, chaque joueur comptabilise 2 pts.

Règles d'action

- L'engagement : 3 possibilités en fonction du niveau des élèves ; lancer à la main ; frapper

avec la raquette après un rebond de la balle ; frapper sans rebond préalable.

- L'envoi et le renvoi : il faut frapper la balle avant qu'elle ne rebondisse.
- Le gain du point : provoquer le non-renvoi de la balle par l'adversaire (la balle est dans le filet ou renvoyée en dehors de la demi-table opposée).

Niveaux d'habiletés observés

Au nombre de 3 pour chacun des items, ils permettent de situer les capacités des élèves.

- L'envoi : il est non réglementaire ; il est simple ; il est varié en vitesse et trajectoire.
- Le renvoi : la frappe utilisée est unique, elle consiste à soulever la balle à partir d'un plan de raquette très proche du corps et orienté vers le haut ; les frappes sont plus éloignées de l'axe du corps et les plans de raquette s'orientent vers le camp adverse ; les placements sont ajustés par rapport à l'arrivée des balles.
- L'échange est lent et le demeure car les trajectoires sont très hautes, mais sont variées en profondeur ; le rythme de l'échange est accéléré grâce à des trajectoires variées en vitesse et en direction.
- Les stratégies : le joueur assure le renvoi ; il

joue sur une faiblesse de l'adversaire ; il provoque la rupture avec différents coups.

Prolongements

L'organisation peut être aménagée pour motiver l'implication des élèves.

Jouer en coopération

- Qui dure gagne : A et B sont face à face, il faut effectuer le plus grand nombre d'échanges sans commettre de fautes ; C et D sur le côté comptent le nombre d'échanges réussis ; on recommence à 0 quand la balle tombe à terre ; inverser les rôles après 2 essais.

- La tournante : 4 à 6 joueurs répartis de chaque côté de la table ; après avoir frappé la balle, le joueur rejoint le camp d'en face ; tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ; on compte le nombre de frappes réussies, quand il y a faute, on recommence à zéro.

Jouer en opposition

- Qui perd sort : A contre B puis C entre, enfin D ; le perdant de l'échange sort du terrain. Celui qui entre engage ; on ne marque 1 pt que lorsqu'on reste 2 fois de suite ; comptabiliser le plus de points possible en 7 minutes.

- La marque unique : A contre B pendant 3 minutes ; A engage (D fournit les balles) et seul B peut marquer des points, A l'en empêche (C compte).

- Seul contre tous : A engage sur B, C et D se succèdent (tournante) pendant 4 minutes. Seul A peut marquer des points, B, C et D l'en empêchent. ■

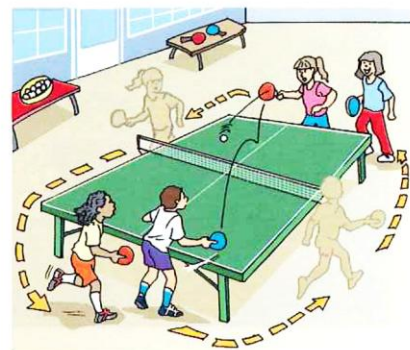


Photo : Revue EPoS - Illustration : DR