

Textes Activités d'opposition duelle : RAQUETTE

Collège

IFEPSA juin 2004

Le B.O. N°29 18 JUILLET. 1996

L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE AU COLLÈGE

Dans la continuité de l'école primaire, l'éducation physique et sportive au collège met l'élève en contact avec un grand nombre d'activités physiques, sportives et artistiques qui constituent un domaine de la culture contemporaine. Selon leur nature, ces activités privilégient un mode particulier de relations et d'adaptations face à l'environnement physique et humain. Elles permettent à tous les élèves de s'éprouver physiquement et de mieux se connaître en vivant des expériences variées et originales, sources d'émotion et de plaisir.

1 - FINALITÉS DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

L'EPS vise chez tous les élèves:

- le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices,
- l'acquisition, par la pratique, des compétences et connaissances relatives aux activités physiques, sportives et artistiques
- l'accès aux connaissances relatives à l'organisation et à l'entretien de la vie physique.

Ainsi, l'EPS contribue au développement de la personne.

Plus largement et par rapport aux autres disciplines, c'est la diversité des environnements, dans lesquels sont vécues les expériences individuelles et collectives, qui permet à l'EPS de participer de façon spécifique à l'éducation à la santé, à la sécurité, à la solidarité, à la responsabilité et à l'autonomie. En offrant des occasions concrètes d'accéder aux valeurs sociales et morales, notamment dans le rapport à la règle, l'EPS contribue à l'éducation à la citoyenneté. L'association sportive de l'établissement constitue, à cet égard, un champ d'expériences d'une particulière richesse, dans le même temps où elle offre des possibilités d'approfondissement et de découvertes.

2 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Les activités proposées aux élèves sont très variées : ces derniers sont ainsi confrontés à de grandes catégories de situations éducatives, et découvrent les activités qu'ils pourront poursuivre au-delà de l'école.

Ces activités sont l'occasion pour l'élève de se mettre en relation avec le monde physique ou avec les autres, et de mieux se connaître. Dans le cadre des relations que l'individu entretient avec le monde physique, deux objectifs sont privilégiés :

- apprendre à mobiliser ses ressources et les développer en vue d'atteindre une plus grande efficacité lors d'une performance, d'une épreuve ou d'une compétition dont les résultats peuvent être appréciés ou mesurés dans le temps et l'espace,

- apprendre à agir en sécurité pour soi, pour les autres, dans les activités et milieux les plus divers, notamment dans un milieu de pleine nature ou reproduisant celui-ci.

Cette confrontation à l'environnement, le plus souvent individuelle, permet d'appréhender les dimensions terrestres, aériennes, aquatiques des conduites motrices.

Une attention particulière est portée à l'enseignement de la natation pour les élèves ne sachant pas nager à l'entrée au collège.

- Dans le cadre des relations de coopération, de confrontation et de communication avec autrui, on privilégie les objectifs suivants:

- résoudre et maîtriser les problèmes posés par l'opposition à autrui (affrontements directs ou indirects avec instruments),

- résoudre et maîtriser les problèmes posés par la coopération en vue d'une action collective avec ou sans opposition,

- construire et développer des actions destinées à être vues et jugées par autrui. Celles-ci peuvent avoir pour objectif de provoquer une émotion, de s'inscrire dans une démarche artistique ou de faire référence à une dimension esthétique.

- Dans le cadre du développement de la connaissance de soi, on veille à enrichir le rapport que l'élève entretient avec son corps et à favoriser l'élaboration d'une image de soi positive. À cette fin, on privilégie les objectifs suivants :

- développer les perceptions sensorielles,

- surmonter les appréhensions et savoir prendre les décisions liées à l'action motrice.

Les différents objectifs présentés ci-dessus sont essentiels pour éduquer de façon équilibrée les élèves sur les plans physique et sportif et sur ce-lui du comportement et de la maîtrise de soi; les professeurs peuvent les compléter par d'autres pour tenir compte au mieux des besoins et des caractéristiques de leurs classes.

3 - NATURE DES ACQUISITIONS

Les apprentissages mènent en EPS à l'acquisition de compétences :

- Des compétences spécifiques nécessaires à la réalisation efficace de chacune des activités enseignées; elles révèlent la maîtrise de savoirs et de techniques intégrés dans l'action même et contribuent à l'élaboration de compétences et de connaissances plus larges, repérables à l'occasion de la pratique de plusieurs activités.

- Des compétences propres à un groupe d'activités ;

- Des compétences générales. Celles-ci ont deux fonctions importantes, progressivement prises en compte au collège:

- l'identification et l'appréciation des conditions et des déterminants de l'action ;

- la gestion et l'organisation individuelle et collective des apprentissages dans des

conditions optimales de sécurité.

PROGRAMME DE LA CLASSE DE SIXIÈME

Le B.O. N°29 18 JUILLET. 1996

1 - Compétences spécifiques

Le grand nombre d'activités physiques, sportives et artistiques pouvant être enseignées ne permet pas d'établir dans ce programme la liste exhaustive des compétences spécifiques à chacune d'elles. Des exemples précis seront donnés dans les documents d'accompagnement.

2 - Compétences propres à différents groupes d'activités

Ce programme présente, selon les appellations habituellement utilisées en éducation physique et sportive, les compétences propres à des groupes d'activités.

Activités d'opposition duelle : sports de raquettes

- se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer,
 - se replacer après la frappe,
 - réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples des trajectoires (vitesse et direction),
 - marquer le point en jouant sur la continuité, sur la diversité, dans l'espace libre ou sur le point faible adverse.
- Commentaire : en sixième, les compétences acquises 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.

3 - Compétences et connaissances générales

L'engagement physique et la mise en jeu de la personne dans toute sa dimension, caractéristiques de l'EPS, donnent un sens particulier aux rapports que l'élève établit avec la règle et qu'il vit concrètement au cœur même des apprentissages.

La maîtrise des réactions émotionnelles, le dosage de l'effort et l'identification des facteurs des risques corporels aident l'élève à organiser ses apprentissages, seul ou avec d'autres.

Des relations particulières se dégagent entre l'EPS et d'autres disciplines.

Ainsi, en sixième, est privilégié ce qui permet à l'élève :

- au plan individuel :
 - . d'identifier le but, les résultats et les principaux critères de réussite de l'action motrice,
 - . de connaître les risques et respecter les règles liés aux activités physiques pratiquées et aux équipements utilisés,
 - . d'être attentif et de maintenir une vigilance face aux événements,
 - . de maîtriser ses émotions.
- au plan des relations à autrui:

. d'éprouver sa volonté de vaincre dans le respect de l'adversaire,
. d'accepter la décision d'un arbitre ou l'appréciation d'un juge,
. de savoir perdre et gagner loyalement. L'accès concret à ces valeurs participe de l'éducation du futur citoyen (développement d'une attitude active et critique vis-à-vis des spectacles et des pratiques sportifs).

- en relation avec d'autres disciplines:

. d'identifier les effets de la motricité et de l'effort physique sur le corps (en relation avec les sciences de la vie ...),

. d'identifier les caractéristiques et les contraintes de l'environnement (en relation avec les sciences de la terre...),

. de savoir s'exprimer, à propos des apprentissages moteurs, en utilisant les termes appropriés. En relation avec les autres disciplines (notamment, le français...), l'enrichissement du vocabulaire et la maîtrise de la langue passent, en sixième, par la capacité à décrire ce que l'on fait et ce que font les autres.

Document d'accompagnement 6^{ème} :

ACTIVITÉS D'OPPOSITION DUELLE: **Sports de RAQUETTE**

Le «groupement des activités d'opposition duelle : *sports de raquette*» se caractérise *par des* activités mettant en jeu deux *joueurs* en simple, quatre *joueurs* en double, qui s'affrontent dans le but *de gagner* la confrontation en *provoquant* une faute ou un non-renvoi de l'adversaire :

- en frappant un volant ou une balle ;
- en cherchant à atteindre une cible *horizontale* après avoir franchi une cible verticale ;
- en cherchant, dans la même action motrice, à réduire les incertitudes *produites par* l'adversaire en réception, tout en cherchant à émettre le maximum d'incertitude en attaque.

On retrouve dans ce groupement :

- le badminton ;
- le tennis de table ;
- le tennis, etc.

CLASSE DE 6e

Activités conseillées

Ces activités seront programmées pour développer une intelligence tactique dans un rapport de force

- en prenant des décisions : analyse de la triple contrainte événementielle (quel coup va effectuer l'adversaire ?), spatiale (où va tomber le volant ? la balle ?), temporelle (frapper le volant ou la balle avant qu'il ou elle ne tombe) pour définir un projet d'action ;
- en développant une motricité spécifique pour se déplacer, frapper, viser, se replacer et assurer ainsi des trajectoires judicieuses pour remporter l'échange.

Dans le cadre d'une organisation efficiente des apprentissages de l'élève, il nous semble intéressant d'établir une progression allant du concret (la tactique par la cible) vers une démarche de plus en plus abstraite (la tactique par le volume, puis par le temps).

Programmer le **badminton** en 6e peut aider l'élève à se confronter à la prise d'informations nécessaire à l'élaboration tactique. Cette confrontation sera d'autant plus aisée que le temps de traitement des informations est, du fait des trajectoires freinées du volant et de l'absence de rebond, facilité en badminton.

Le badminton, c'est également l'assurance :

- d'une confrontation émotionnelle ;
- d'une pratique dynamique et énergétique de l'ensemble de la classe ;
- d'une pratique mettant en action un grand nombre d'élèves sur une surface qui peut être limitée ;
- d'une pratique dans un confort sonore enviable ;
- d'une possible introduction à la pédagogie différenciée pour les élèves.

BADMINTON

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante

En 6e, l'élève va traiter des informations pour construire une cible au sol. Entrer dans l'activité par la gestion d'une cible à libérer puis à exploiter, c'est respecter la nécessité de repères concrets pour un élève de 6e.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

La pratique de l'activité se fait en gymnase (absence de courant d'air).

L'enseignant doit s'assurer que le matériel permet une condition de pratique crédible : maîtrise du recordage, filet à hauteur de 1 m 50), volants à trajectoires freinées (jupe du volant en état).

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. Situation et conditions de réalisation

Ne pas décontextualiser la technique de situations proches du jeu.

Favoriser la stabilisation d'une technique dans le jeu en mouvement avec volant (alternance de déséquilibre et de recherche d'équilibre).

Match en 1C/1 :

Décompte des points normal (éviter le tie-break permet de prendre plus de risques dans le rôle de serveur).

Terrain permettant un jeu latéral (minimum de 4 mètres) et en profondeur (maximum de 6 à 7 mètres).

B. «De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

Dans un rapport de force sensiblement équivalent.

Pour faciliter la gestion de la classe, des matchs au temps sont préférables.

Match en 2C/2 :

Équipes hétérogènes dans leur constitution et homogènes entre elles.

Éléments de progressivité

Découvrir l'activité par le jeu en profondeur, puis s'orienter vers le jeu latéral.

CONDUITES INITIALES DES ÉLÈVES : «D'une activité spontanée de renvoi...»	«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	INDICATEURS DE FIN D'ÉTAPE : ... vers une activité <i>tactique</i> avec recherche de rupture»
<ul style="list-style-type: none"> Le rapport à l'activité est un rapport au volant (alignement œil-raquette-volant). Le joueur est face au volant ; le service réglementaire pose un problème. 	<ul style="list-style-type: none"> Lire des trajectoires freinées pour jouer en équilibre ou en mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> Le rapport à l'activité est un rapport duel centré sur une cible libre à construire, puis à exploiter, où le joueur est face au terrain adverse et face à un adversaire.
<ul style="list-style-type: none"> Le joueur est spectateur entre deux frappes. Les trajectoires émises sont centrées en direction, en puissance et sont essentiellement en cloche. 	<ul style="list-style-type: none"> Construire l'espace de jeu du badminton : <ul style="list-style-type: none"> – à viser, à atteindre ; – défendre en se déplaçant sur l'ensemble de son terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur est actif et mobile entre deux frappes. Les trajectoires produites permettent l'exploitation maximale de la surface du terrain adverse ; les déplacements effectués couvrent l'ensemble de son terrain.
<ul style="list-style-type: none"> Les échanges sont nombreux, sans recherche de rupture d'échange. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploiter la production de la cible libérée et libre. 	<ul style="list-style-type: none"> Durant l'échange, les joueurs se déplacent ; le gain de l'échange se fait par des points gagnants.

Obstacles :

• d'ordre moteur :

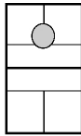
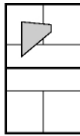
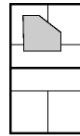
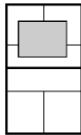
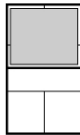
- difficulté pour servir sous la taille → favoriser une mise en jeu par trajectoire montante ;

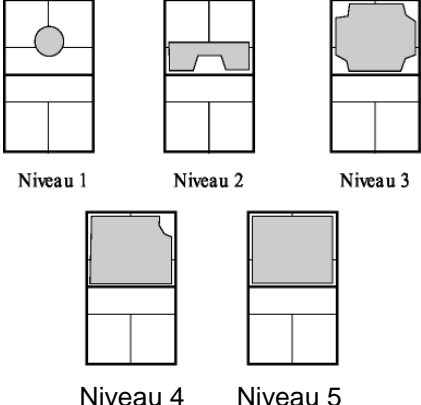
- difficulté à être bien placé → favoriser un remplacement vers le centre et non au centre ;
- difficulté de la frappe haute côté revers haut → favoriser le contournement du revers et une frappe coup droit.

• **d'ordre informationnel :**

- difficulté d'adaptation à des trajectoires freinées → aller vers le volant.

III – Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»	QUELQUES REPÈRES SUR L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<p>Lire des trajectoires freinées pour jouer en équilibre ou en mouvement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire l'espace de jeu du badminton : <ul style="list-style-type: none"> – à viser, à atteindre ; – à défendre en se déplaçant sur l'ensemble de son terrain. • Exploiter la production de la cible libérée et libre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produire et varier la puissance et la direction des trajectoires émises. • Identifier le plus tôt possible trajectoires reçues. • Gagner les échanges sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle. • Se déplacer : <ul style="list-style-type: none"> - pour frapper en position équilibrée viser tout le terrain adverse en position près du filet, pied droit en avant pour les droitiers, pied gauche pour les gauchers ; - viser le terrain adverse et déplacer l'adversaire du fond du terrain, en effectuant une rotation centrale pour frapper fort¹. - pour frapper en position déséquilibrée : en utilisant le saut arrière avec ciseaux de jambes si 	<p>Mobilité du joueur entre deux frappes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - joueur spectateur : se met en mouvement quand le volant est dans son camp (logique de frappe) ; - joueur relanceur : se met en mouvement après la frappe adverse (logique de renvoi) ; - joueur prévoyant : se replace vers une position centrale avant la frappe adverse (logique de rupture) ; joueur tacticien : se replace et se place avant la frappe adverse, en fonction de l'adversaire (logique d'élaboration tactique). <p>• Surface visée¹ :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 3</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 4</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 5</p> </div> </div> <p>Possibilités de déplacement² :</p>

	<p>la trajectoire du volant dépasse l'élève vers l'arrière ;</p> <p>- pour se replacer après un déplacement : maîtriser les forces centrifuges pour se replacer rapidement après la frappe vers le centre du terrain.</p>	 <p>Niveau 1 Niveau 2 Niveau 3</p> <p>Niveau 4 Niveau 5</p> <p>Gagner l'échange en faisant des points gagnants.</p>
--	---	--

1. Pour un droitier, en fond de court pour une frappe haute, le pied arrière est le pied droit. Au moment de la frappe, la jambe droite passe énergiquement devant la jambe gauche. Cette rotation autour de la jambe gauche est appelée rotation centrale ; elle permet une frappe puissante.

2. Dans un rapport de forces sensiblement équivalent.

IV - Des compétences spécifiques aux compétences générales

Maîtrise de l'investissement émotionnel ; assumer les notions de hiérarchie, de classement.

Construction de communications formatives par l'observation des directions des frappes.

Construction d'un projet d'action (où envoyer le volant pour marquer) en fonction des informations recueillies en coévaluation.

Organisation et gestion matérielle du duel. À l'intérieur d'une poule de quatre, tenir les rôles :

- d'arbitre ;
- d'observateur ;
- de joueur ;
- de responsable de la feuille de match.

Éléments de bibliographie

Couartou G., Grunenfelder F., Badminton, coll. «De l'école... aux associations», Éditions Revue EP.S.

Fernandes G., «Badminton et programme d'EPS», in Revue EP.S, n°229.

Fuchs K., Sologub L., Badminton : techniques, tactiques, entraînement, Laffont.

Limouzin P., Badminton : *approche* didactique et *pédagogique*, FPC Paris.

Pizzinato A., «Tennis : le rapport de force», in Revue EP.S, n°242.

Chap. «Jeux de raquettes», in *Vers des programmes*, Dossier EP.S n°24, Éditions Revue EP.S, pp. 49-62.

I Compétences spécifiques

Le grand nombre d'activités physiques, sportives et artistiques pouvant être enseignées ne permet pas d'établir dans ce programme la liste exhaustive des compétences spécifiques à chacune d'elles.

II Compétences propres à différents groupes d'activités

Des exemples précis seront donnés dans le document d'accompagnement.

Les différentes compétences propres aux groupes d'activités proposées ci-après s'élaborent progressivement lors de la pratique de chacune des activités particulières.

Activités d'opposition duelle : sports de raquette

- Combiner simultanément deux des paramètres simples des trajectoires (vitesse, direction, hauteur) dans ses frappes.
- Instaurer une continuité dans l'échange pour marquer le point en poussant l'adversaire à la faute.
- Défendre son camp, répondre aux attaques adverses en gagnant du temps (allonger le trajet et la trajectoire de la balle en jouant sur la hauteur et la longueur).

Commentaire :

À ce niveau, 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.

IV Organisation des apprentissages et évaluation

Les apprentissages sont organisés selon les principes fixés dans le texte de présentation du programme de 6e; ils s'inscrivent dans le projet pédagogique d'éducation physique et sportive élaboré dans chaque établissement pour l'ensemble de la scolarité au collège.

Le collège propose deux niveaux de compétences; on peut considérer :

- qu'une activité pratiquée pendant au moins dix heures effectives conduit à la maîtrise des compétences du premier niveau ;
- que vingt heures de pratique effective (sur une année ou sur plusieurs) rendent exigibles les compétences du deuxième niveau.

Ces dernières peuvent être acquises dès le cycle central. Le professeur veillera à offrir la possibilité aux élèves qui en ont le potentiel de développer des compétences du niveau supérieur mais il ne les prendra pas en compte pour l'évaluation de fin de collège.

Document d'accompagnement cinquième quatrième :

ACTIVITÉS D'OPPOSITION DUELLE: **Sports de RAQUETTE**

CLASSES DE 5e ET DE 4e

Activités conseillées

Le programme introduit, pour le groupement des sports de raquette, la prise en compte de la hauteur dans l'espace de jeu, ainsi que la notion de «pousser l'adversaire à la faute». Dans le respect de ces orientations, l'enjeu éducatif de développement de l'intelligence tactique pourra s'illustrer en badminton et en tennis de table par la création d'un échange organisé déclenchant la faute de l'adversaire.

Envisager la pratique du **badminton**, c'est approfondir et stabiliser la notion de cible vue en 6e.

Envisager la pratique du **tennis de table**, c'est confronter l'élève à une activité tactique où la prise d'informations se définit dans le 1/10^e de seconde, où la pression temporelle est extrême.

BADMINTON

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante

Prendre le volume comme axe de travail nécessite, de la part de l'élève, la possibilité d'envisager le gain de l'échange dans un avenir différé. Passer par le volume de l'adversaire, c'est viser, non pas une cible au sol, mais mettre l'adversaire en difficulté :

- en plaçant le volant là où il est en difficulté dans son volume de renvoi du volant ;
- ou en plaçant le volant là où il ne sera pas pour le déborder.

L'organisation tactique s'effectue par rapport à l'adversaire. La construction de l'échange se décentre d'une cible concrète pour envisager une cible virtuelle, qui sera obtenue dans un deuxième temps, créer la faute de l'adversaire étant le premier motif de l'organisation de l'échange.

L'élève joue en poussant à la faute.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

(Cf. «Mise en œuvre du badminton en classe de 6e»)

II - Compétences spécifiques à acquérir

Situation et conditions de réalisation

(Cf. «Les compétences spécifiques à acquérir en badminton en classe de 6e»)

«De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

Éléments de progressivité

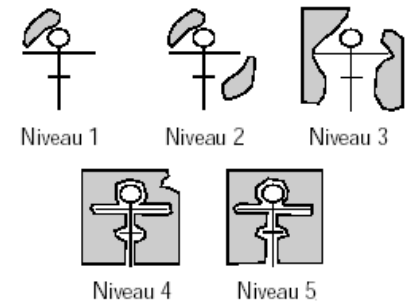
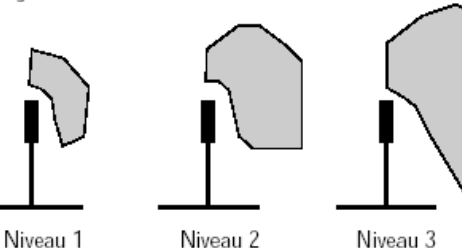
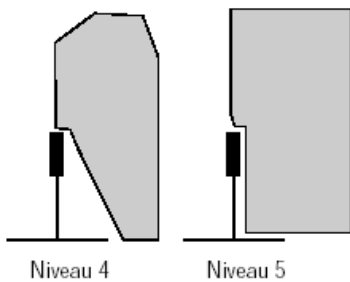
Découvrir le volume par une orientation variée des trajectoires en favorisant, dans un premier temps, les trajectoires montantes et descendantes puis, dans un deuxième temps, les trajectoires tendues.

CONDUITES INITIALES DES ÉLÈVES : «D'une activité tactique avec recherche de rupture centrée sur une cible à atteindre...»	«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	INDICATEURS DE FIN D'ÉTAPE : ... vers une <i>opposition</i> construite en fonction de l'adversaire»
<ul style="list-style-type: none"> Le rapport à l'activité est un rapport duel centré sur une cible libre à produire, puis à exploiter, où le joueur se face au terrain adverse, face à un adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> Créer et exploiter le débordement pour le gain de l'échange en exploitant les trajectoires tendues. 	<ul style="list-style-type: none"> Le rapport à l'activité est un rapport duel centré sur la rupture en fonction d'un adversaire et d'une cible.
<ul style="list-style-type: none"> Le joueur est actif et mobile entre deux frappes. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les actions de l'adversaire et produire des trajectoires montantes ou descendantes en fonction du rapport de dominance pour attaquer et/ou défendre. 	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur est actif et mobile entre deux frappes.
<ul style="list-style-type: none"> Les trajectoires produites permettent l'exploitation maximale du terrain ; les déplacements effectués couvrent l'ensemble du terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et exploiter les points faibles de l'adversaire dans son volume de frappe ; établir une relation entre des effets produits et les circonstances de leur apparition. 	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu n'est pas un jeu en miroir : l'élève exploite un angle réception / émission latéral et vertical.
<ul style="list-style-type: none"> Durant l'échange, les joueurs se déplacent. Le gain de l'échange se fait par des points gagnants. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploiter tout le volume de jeu (surface X hauteur) pour provoquer le non-renvoi de l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> Le gain de l'échange se fait par des points gagnants tombant loin de l'adversaire (mise à distance de l'adversaire).

Obstacles

Difficulté à exploiter l'espace proche du filet, la périphérie du terrain. Favoriser les trajectoires en amortie près du filet, les trajectoires droites et tendues.

III - Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	«POUR FAIRE» «CE QU'IL Y A À FAIRE»	QUELQUES REPÈRES SUR L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<p>Créer et exploiter le débordement pour le gain de l'échange en exploitant les trajectoires tendues</p> <p>Reconnaître les actions de l'adversaire et produire des trajectoires en fonction du rapport de dominance pour attaquer et/ou défendre</p> <p>Reconnaître et exploiter les points faibles de l'adversaire dans son volume de frappes établir une relation entre des effets produits et les circonstances de leur apparition.</p> <p>Exploiter tout le volume de jeu (surface X hauteur) pour provoquer le non-renvoi de l'adversaire.</p>	<p>- Quel que soit l'endroit d'émission, viser tout le terrain adverse.</p> <p>- Possibilités de renvoi de l'adversaire¹ :</p> <p>- Émettre des trajectoires tendues pour déborder l'adversaire.</p> <p>- Émettre des trajectoires montantes lorsque l'on est dominé pour assurer la continuité du jeu ; rabattre les trajectoires si l'on domine pour assurer la rupture de l'échange (si l'adversaire émet des trajectoires descendantes, l'élève relève les trajectoires et si l'adversaire émet des trajectoires montantes, l'élève produit des trajectoires descendantes).</p> <p>- En coévaluation, définir les points faibles (absence de frappe ou frappe défavorable - l'adversaire).</p> <p>- En coévaluation, reconnaître le volume et l'exploiter.</p> <p>- En autoévaluation, faire des points gagnants par débordement ou sur les points faibles adverses.</p>	<p>• Possibilités de renvoi de l'adversaire¹ :</p>  <p>Niveau 1 Niveau 2 Niveau 3</p> <p>Niveau 4 Niveau 5</p> <p>• Trajectoires émises¹ :</p>  <p>Niveau 1 Niveau 2 Niveau 3</p>  <p>Niveau 4 Niveau 5</p> <p>• Gagner l'échange en faisant des points gagnants.</p>

TENNIS DE TABLE

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante

La gestion du rapport tactique en tennis de table entraîne, en milieu scolaire, une dépense énergétique physique moins importante que la dépense psychique. La proximité des joueurs et l'é étroitesse des cibles rendent la pression temporelle de traitement de l'information extrême : l'information est difficile à appréhender. Ce sont ces raisons qui nous poussent à croire que l'enjeu éducatif (la tactique) sera plus facilement abordable en classes de 5e et de 4e en tennis de table. Ce sont ces raisons qui nous permettent aussi de penser que la représentation tactique s'affinera et s'approfondira.

En tennis de table, le moindre appel aux ressources énergétiques rend la pression émotionnelle et psychologique particulièrement importante. Les apprentissages se feront en suscitant l'attention et l'extrême concentration des élèves.

Le cycle s'orientera sur la recherche de la rupture, en utilisant les trajectoires favorables, en prenant plus tôt les informations et en les traitant plus vite.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

La pratique de l'activité se fait en l'absence de courants d'air. La raquette doit posséder une surface plane et adhérente.

L'enseignant doit s'assurer que le matériel permet une condition de pratique crédible (espacement entre les tables, nécessité de recul, surface de table plane).

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. Situation et conditions de réalisation

Ne pas décontextualiser la technique de situations proches du jeu. Favoriser la stabilisation d'une technique dans le jeu.

Match en 1C/1 :

Dans un rapport de forces sensiblement équivalent, conservant le caractère émotionnel de l'activité.

B. «De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

Match en 2/2 :

Équipes hétérogènes dans leur constitution et homogènes entre elles.

Éléments de progressivité






Envisager l'apprentissage simultané de l'action sur la balle, de la mise à distance de l'adversaire, de la visée d'une cible.

<p>CONDUITES INITIALES DES ÉLÈVES :</p> <p>«D'une activité sans élaboration tactique sans recherche de rupture, centrée sur une cible à atteindre...</p>	<p>«CE QU'IL Y A À FAIRE» :</p> <p>COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES</p>	<p>INDICATEURS DE FIN D'ÉTAPE :</p> <p>... vers une <i>opposition</i> construite en fonction de l'adversaire»</p>
<ul style="list-style-type: none"> • L'élève renvoie la balle sur la table adverse en plaçant sa raquette sur les trajectoires adverses, sans intention, avec une incertitude dans les frappes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Viser toute la table adverse latéralement et en profondeur pour susciter un renvoi défavorable de l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève utilise des angles de renvoi lui permettant de viser latéralement et en profondeur toute la table adverse.
<ul style="list-style-type: none"> • L'élève attend la faute de l'adversaire en utilisant de préférence des trajectoires en cloche (action de bas en haut) et un seul côté de sa raquette. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les actions de l'adversaire et produire des trajectoires montantes ou descendantes et/ou freinées ou accélérées (utilisation d'effets en fonction du rapport de dominance pour attaquer et/ou défendre). • Construire la rupture ou la déstabilisation de l'adversaire grâce à des trajectoires variées et/ou avec effets. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'orientation de la raquette est fonction d'une cible à atteindre. Le mouvement de la raquette va de l'arrière vers l'avant et peut être montant ou plongeant.
<ul style="list-style-type: none"> • Absence de changement de rythme durant les échanges. 	<ul style="list-style-type: none"> • Traitement rapide de l'information pour assurer la continuité ou la rupture par des interceptions de trajectoires variées. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'interception de la trajectoire est fonction de la trajectoire reçue (présence de frappe dans la phase descendante et/ou au sommet du rebond).

Obstacles

- Difficulté à prendre et à traiter des informations.
- Difficulté d'ordre moteur → développer des habiletés spécifiques pour construire des frappes latérales (éviter l'alignement œil-raquette-balle-table adverse) en revers et coup droit.
- Difficulté liée au matériel → pour l'enseignant, s'assurer que les surfaces de frappe sont planes et adhérentes.

III- Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»	QUELQUES REPÈRES SUR L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<ul style="list-style-type: none"> • Viser toute la table adverse latéralement et en profondeur pour susciter un renvoi défavorable de l'adversaire. • Reconnaître les actions de l'adversaire et produire des trajectoires montantes ou descendantes et/ou freinées ou accélérées (utilisation d'effets en fonction du rapport de dominance pour attaquer et/ou défendre). • Construire la rupture ou la déstabilisation de l'adversaire grâce à des trajectoires variées et/ou avec effets. • Traitement rapide de l'information pour assurer la continuité ou la rupture par des interceptions de trajectoires variées. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser : <ul style="list-style-type: none"> – un angle réception/émission horizontal de trajectoire important pour exploiter les zones latérales de la table ; – un angle réception/émission vertical permettant l'utilisation de la profondeur de la table. • Produire en fonction des trajectoires reçues <ul style="list-style-type: none"> – des trajectoires tendues placées, – des trajectoires tendues descendantes – des trajectoires avec effets coupés (action plongeante de la raquette, la balle tourne vers l'arrière) ; – des trajectoires avec effets liftés (action montante de la raquette, la balle tourne vers l'avant). • Frapper la balle le plus tôt possible après le rebond et/ou sur l'ensemble de sa trajectoire après le rebond, en fonction du rapport de dominance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation maximale de la table adverse : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 4</p> </div> </div> • Les trajectoires de balle émises : <div style="text-align: center;">  <p>N1 N4</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> – N1 : Niveau 1 = cloche haute – N4 : Niveau 4 = balle profonde et rasante • Trajectoire de la raquette : <ul style="list-style-type: none"> – Niveau 1 : de bas en haut – Niveau 2 : d'arrière en avant – Niveau 3 : d'arrière en avant + de bas en haut et/ou de haut en bas – Niveau 4 : idem niveau 3 + vitesse • Interception de la trajectoire : <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 1 : interception phase descendante</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 4 : interception : toutes phases après rebond</p> <p>..... = situation de l'interception</p> </div>

Éléments de bibliographie

Fougny L., «Tennis de table - être acteur de sa formation», in Revue EP.S, n°227.

Méard J.-A., «Tennis de table - niveaux d'habileté et situation-test», in Revue EP.S, n°220.

Sève C., «Tennis de table au collège», in Revue EP.S, n° 228. Sève C., Tennis de table, coll. «De l'école... aux associations», Éditions Revue EP.S.

Chap. «Jeux de raquettes», in *Vers des programmes*, Dossier EP.S n°24, Éditions Revue EP.S.

Le **B.O. HORS-SÉRIE N°10 15 OCT. 1998**

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

en classe de **TROISIÈME**

Durant les quatre années du collège, tout est mis en oeuvre pour que chacun reçoive un enseignement dans la totalité des huit groupements qui structurent la pratique de l'éducation physique et sportive à ce niveau. Chaque élève doit accéder, en fin de troisième, au niveau 2 d'exigence défini dans le programme de 5ème et 4ème.

L'évaluation porte sur les compétences spécifiques vérifiables, attachées à une activité particulière. Celles-ci doivent révéler la maîtrise des savoirs et des techniques efficaces intégrés dans l'action même, permettre de repérer des compétences plus larges, caractéristiques d'activités de nature identique (propres aux groupes) et d'autres encore(générales) relatives à l'apprentissage et à l'entraînement (échauffement, récupération, ...). L'évaluation portera sur plusieurs activités. Un texte réglementaire fixe les modalités et exigences de l'évaluation certificative en fin de collège.

LES CONTENUS DES DIFFÉRENTS GROUPES D'ACTIVITÉS

Activités d'opposition duelle : sports de raquette

Dans les sports de raquette, à l'issue de la classe de troisième, les élèves savent s'investir dans un ou plusieurs matchs contre des adversaires d'un niveau de jeu identique ou proche.

Dans ce contexte on veillera à ce que l'élève

- construise tactiquement en réalisant des frappes intentionnelles, destinées à déstabiliser et battre son adversaire, - prenne en compte l'évolution du rapport de force et ses modifications pour gérer le match.

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives. L'accent est mis sur la perception et l'utilisation d'indices élémentaires mais significatifs de l'état du rapport de force : - dans le match, l'évolution du score.

- sur plusieurs échanges, les actions efficaces en fonction de l'adversaire.

- dans l'échange, rupture ou continuité en fonction des trajectoires faciles ou difficiles.

La prise en compte de ces éléments conduit vers un niveau de jeu dans lequel, régulièrement, les trajectoires sortent de l'axe central du terrain et les trajectoires émises diffèrent des trajectoires reçues en profondeur, en direction ou en vitesse (badminton, tennis de table et tennis).

Le développement de coordinations spécifiques (équilibre, relâchement et vitesse) permet la production de trajectoires variées en direction, en longueur ou en vitesse. Dans ce cadre, ce qui est attendu reste compatible avec un deuxième niveau de pratique, par exemple au badminton : l'élève varie ses trajectoires dans les deux tiers avant ou arrière du terrain adverse.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives. L'accent est mis sur l'acquisition stable d'une "mise à distance" et de niveaux de frappes différenciées (main haute, main basse et latérale), caractérisés par un placement régulier du corps par rapport à la balle ou au volant qui optimise la frappe. Cette zone dans laquelle se situent les points d'impact de la raquette dans la balle ou le volant, permet à l'élève de produire de véritables actions de frappe. Les poussées de balle dans l'axe du corps et les poussées de volant en alignement avec le tamis et l'œil disparaissent. Dans un premier temps, le badminton est préconisé, les trajectoires freinées du volant et l'absence de rebond facilitant cette adaptation. Cette construction est évidemment couplée à celle d'une prise de raquette adaptée à la situation.

Lorsqu'il n'est pas dominé dans l'échange (temps suffisant pour s'organiser et/ou déplacement limité), et pour jouer dans un espace libre ou libéré, l'élève recherche des trajectoires variées en vitesse ou en profondeur qui assurent la continuité puis la rupture de l'échange.

ÉDUCATION

PHYSIQUE ET SPORTIVE

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT 3^{èmes}

Les «compétences générales» et «propres aux groupes» ont été déclinées selon deux niveaux d'exigence pour le collège. Le second niveau pouvant être atteint dès le cycle central, il représente l'exigence pour tous en fin de 3^e. Le texte ne fait donc pas figurer de nouvelle compétence ou un troisième niveau d'exigence. Ce dernier est réservé pour la fin du lycée. En 3^e, pour des élèves ayant plus «pratiqué» que d'autres, un niveau d'exigence supérieur au deuxième niveau défini peut être proposé sans être exigible pour tous. Il est écrit: «Le programme de la classe de 3e ne fixe pas de compétences différentes ou d'un niveau supérieur à celles fixées dans le programme du cycle central. Il vise à consolider, compléter et approfondir des compétences permettant d'asseoir l'éducation que l'élève poursuivra au lycée.»

Ainsi, pour chacun des groupements, il est attendu consolidation et approfondissement, voire rattrapage, selon deux cas de figure: l'activité a fait ou non l'objet d'une durée de pratique au moins égale à 20 heures effectives, ces deux éventualités pouvant coexister dans une même classe selon l'histoire de chacun de élèves.

Le groupe technique disciplinaire n'a pas souhaité poursuivre le travail entrepris avec les documents d'accompagnement des programmes de 6^e et du cycle central. En effet, s'il était possible de donner de nouveaux exemples de compétences spécifiques de premier ou de deuxième niveau d'exigence, on courait le risque, par le nombre d'exemples, de créer un ensemble d'activités de référence quasi incontournables, voire officielles, et de faire oublier que les exemples donnés ne l'ont été que pour initier une dynamique de production des contenus par les enseignants eux-mêmes. Ces derniers ont pour mission de formaliser, au sein du projet pédagogique, d'EPS les contenus et tout particulièrement les compétences spécifiques, objets de leur enseignement, adaptées aux populations d'élèves et aux contingences locales, tout en se référant aux compétences générales inscrites dans les programmes.

Il est rappelé avec insistance à propos de l'évaluation (sans entrer dans les modalités) que celle-ci «porte sur les compétences spécifiques vérifiables [...] qui doivent révéler la maîtrise des savoirs et des techniques [...] et permettre de repérer des compétences plus larges (propres aux groupements) ou encore générales relative à l'apprentissage», etc. Lors de la consultation sur le texte «programmes de 3^e», il a souvent été demandé au groupe technique disciplinaire une explicitation des relations entre les trois ordres de compétences présentées dans les programmes. Les textes avancent résolument que les compétences spécifiques «contribuent à l'élaboration de compétences et de

connaissances plus larges, repérables à l'occasion de la pratique de plusieurs activités». Ainsi les textes sont fondés sur une conviction selon laquelle les compétences spécifiques permettent l'élaboration de compétences plus générales. Mais cette conviction n'interdit pas de penser qu'inversement des compétences générales déjà stabilisées peuvent accélérer l'acquisition de compétences spécifiques.

Le groupe technique disciplinaire s'est appuyé sur l'analyse et les définitions de Leplat concernant les compétences: «La compétence se définit (dans une conception behavioriste ou opérationnelle) par la tâche ou la classe de tâches que le sujet sait exécuter, et (dans une conception cognitiviste) par un système abstrait (formel ou fonctionnel) sous-tendant la performance. Système de connaissance permettant d'engendrer l'activité correspondant aux exigences de la tâche.» (Leplat Jacques, «Compétences et ergonomie», In Les modèles en analyse du travail, M. De Montmolin et J. Thereau (Eds), Liège, Mardaga, 1991.)

Le groupe technique disciplinaire a associé les compétences spécifiques aux tâches «à faire». Il a associé les compétences générales aux acquis transversaux et «génératifs» des apprentissages. Autrement dit, lorsque nous enseignons un sport collectif particulier, l'élève développe des savoir-faire et des connaissances spécifiques à ce sport qui lui permettent de réaliser avec efficacité ce sport et de s'y montrer compétent. Fort de cela, sans immédiatement devenir compétent dans tous les sports collectifs, nous estimons qu'il a développé un système de connaissances et de savoir-faire définissant une compétence à accéder plus rapidement à d'autres sports collectifs, mais aussi à d'autres activités que les sports collectifs. On comprend qu'il serait excessif d'avancer qu'entre toutes les activités d'un groupe, il y a des compétences communes propres à ce groupe et qui en serait l'essence même. Les groupements historiquement constitués associent des activités parfois plus éloignées entre elles que certaines appartenant à des groupes différents. Ce qui a voulu être souligné par la notion de compétences propres à tel ou tel groupe, c'est qu'à l'intérieur d'un groupe, pour certaines activités, il y a des compétences transversales permettant des facilitations d'apprentissages, sinon de véritables transferts. La notion de compétence générale dépassant tous les groupes souligne qu'il y a, au travers d'apprentissages multiples, des acquisitions qui constituent de véritables outils et méthodes d'action et d'adaptation.

