

**UNE FORME SCOLAIRE DE PRATIQUE QUI**  
**INTERROGE DES PRESUPPOSES ET**  
**CHERCHE A DEVELOPPER UNE ACTIVITE**  
**CORPORELLE**

ACTIVITÉ CORPORELLE : ACTIVITÉ PERCEPTIVO DÉCISIONNELLE DE NIVEAU 1 (COMPRENDRE L'ESPACE PRÉSENT)

ACTIVITÉ SUPPORT : TENNIS DE TABLE

FSP : « RETOUR À L'ENVOYEUR »

NIVEAU DE CLASSE : 6ÈME

# UN CONSTAT DE DEPART

SOUVENT LA 1<sup>ÈRE</sup> ACQUISITION VISÉE EN TT EST L'INSTAURATION DE LA CONTINUITÉ DE L'ÉCHANGE

OR

CETTE FINALITÉ DEVIENT L'OBJET DE L'ENSEIGNEMENT INDÉPENDAMMENT DE CE QUE L'ÉLÈVE DOIT INTÉRIORISER  
POUR PARVENIR À CRÉER CETTE CONTINUITÉ

CELA INTERROGE SUR :

1/ LES SAVOIRS CORPORELS À S'APPROPRIER, SOUVENT ABSENTS DE L'ENSEIGNEMENT

2/ L'AUTHENTICITÉ CULTURELLE DE L'EXPÉRIENCE VÉCUE.....LA CONTINUITÉ COMME FIN EN SOI OU COMME  
MOYEN DE DÉFENDRE SON CAMP POUR GAGNER?

# UN PARTI-PRIS FORT

LA CONTINUITÉ DANS UN CONTEXTE FIXE EST-ELLE GARANTE DE L'INTÉRIORISATION DES CONDITIONS D'INTERCEPTION D'UN MOBILE?

ET SI LES ÉLÈVES PARVENAIENT À CRÉER UNE CONTINUITÉ DE L'ÉCHANGE SANS QU'ON NE L'AIT ENSEIGNER?

LA QUESTION FONDAMENTALE EST « QUE DOIT INTÉGRER L'ÉLÈVE POUR ASSURER LE RENVOI? ». C'EST À CETTE CONDITION QUE LA CONTINUITÉ PEUT S'INSTALLER.

ACQUISITION 1 : S'APPROPRIER ET ANTICIPER LES PROPRIÉTÉS D'UNE TRAJECTOIRE

ACQUISITION 2 : PRODUIRE DE MANIÈRE VOLONTAIRE DES TRAJECTOIRES VARIÉES ET NON UN SEUL TYPE DE TRAJECTOIRE

# UNE TENTATIVE DE DÉFINITION DES SAVOIRS EN LIEN AVEC DES BESOINS D'ÉLÈVES ET AU REGARD D'ENJEUX CORPORELS

Des élèves en « réaction » aux balles arrivantes

Ils sont en retard pour intercepter la balle sur la trajectoire émise par l'autre

Ils sont « explosifs » et envoient souvent hors de la table ou assure un renvoi au milieu de la table



2 enjeux corporels prioritaires à envisager pour transformer les élèves

Mener une activité perceptivo décisionnel visant à prédire un minimum la trajectoire arrivante

Mener une activité corporelle de production de trajectoire médiée afin de produire des trajectoires volontairement contrôlées



Une activité professionnelle à envisager à 2 niveaux

Définir les savoirs propres à chaque activité

Créer une FSP permettant aux élèves de s'approprier ces savoirs

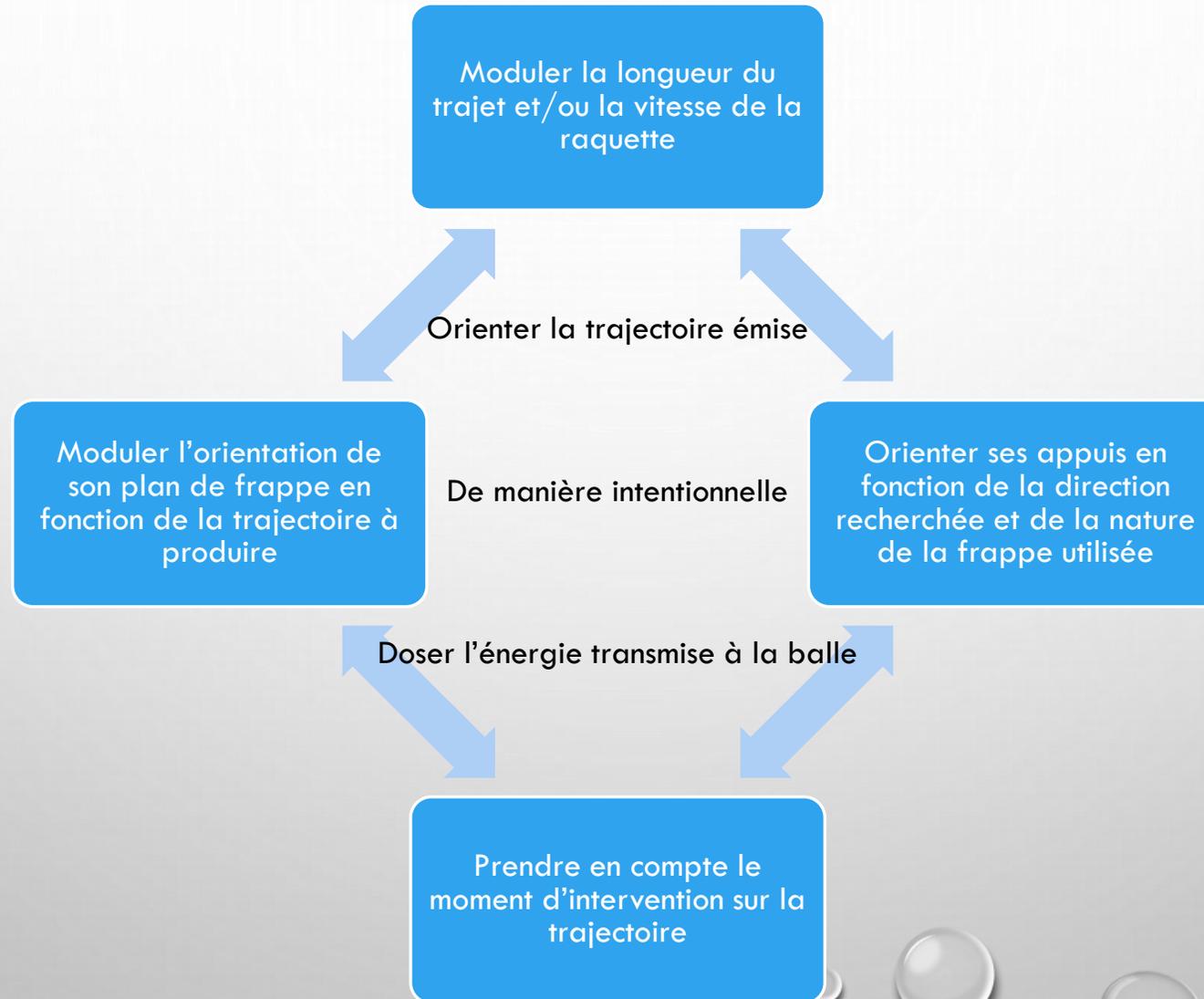


Une FSP en rupture avec des pratiques dominantes sur la notion de continuité

Un jeu de prédiction

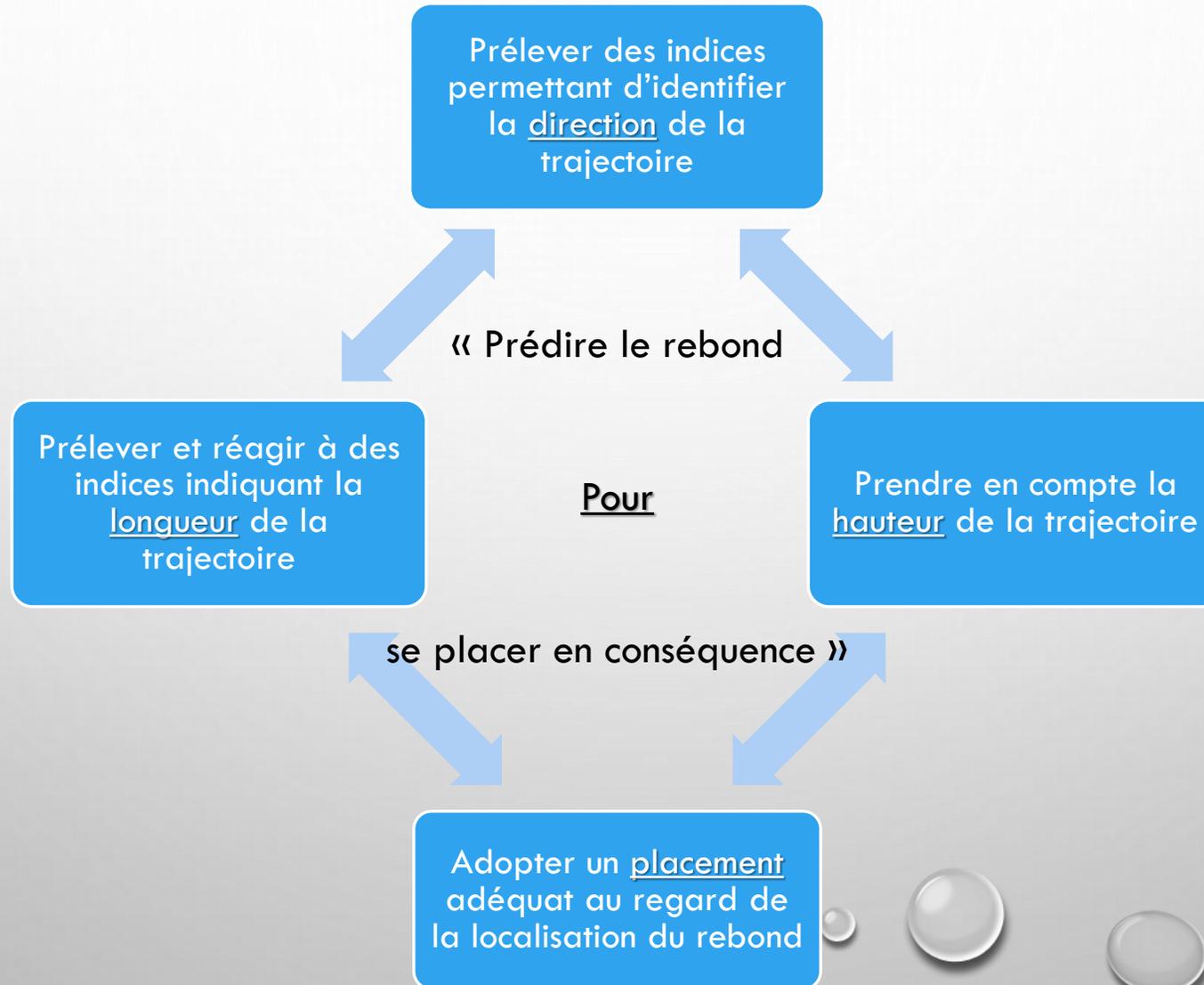
Un jeu de modulation de trajectoires

# DES SAVOIRS SUR SOI, DES MISES EN RELATION POUR PRODUIRE VOLONTAIREMENT DES TRAJECTOIRES



# **DES SAVOIRS PERCEPTIFS POUR «PRÉDIRE » UNE TRAJECTOIRE AFIN DE SE PLACER ET ASSURER UN RENVOI**

*INTÉGRER ET ANTICIPER LES PROPRIÉTÉS DE TRAJECTOIRES ARRIVANTES AFIN D'ANTICIPER SON PLACEMENT*



# UN MILIEU QUI TOURNE ET QUI CONFRONTE SOUVENT LES ÉLÈVES AUX ACTIVITÉS DE LA COMPÉTENCE

Une fiche permettant à l'enseignant de se détacher de l'organisationnel

Des rôles dissociés pour focaliser l'attention des élèves sur ce qu'il y a à construire

- Serveur : production de trajectoires variées
- Relanceur : anticipation du rebond pour assurer un renvoi intentionnel

Vécus de nombreuses fois lors de la leçon

Des intentions claires : gagner la rencontre

Au travers de matchs en 5 engagements du serveur

# UN MILIEU QUI ARTICULE COMPÉTENCE ET PERFORMANCE AU TRAVERS D'UN « SCORE PARLANT »

## Relanceur marque

- 100 pts : renvoi dans la zone de départ (retour à l'envoyeur)
- 10 pts : renvoi dans la direction de l'envoi initial mais pas dans la zone d'envoi
- 1 pt : renvoi ailleurs

## Serveur marque

- 100 pts : feuille touchée
- 10 pts : zone touchée (4 possibles) mais pas la feuille
- 1 pt : envoi ailleurs que dans la case

serveur

Relanceur

Match	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Adversaire																					
Score serveur																					
Score receveur																					
Résultat																					

Des fiches de relevés individuelles permettant d'identifier où en est l'élève de ses acquisitions

# UN MILIEU QUI AIDE À PRÉLEVER DES INDICES POUR AGIR

Une matérialisation de, des directions probables  
et  
de la longueur probable de la trajectoire  
parmi différents possibles

4 zones possibles  
d'envoi/renvoi amenant  
à diversifier les directions et  
longueurs de trajectoires

Un jeu uniquement en CD  
avec des trajectoires en cloche

- Des repères posturaux prédictifs d'une direction
- Du temps pour s'organiser et prélever des indices

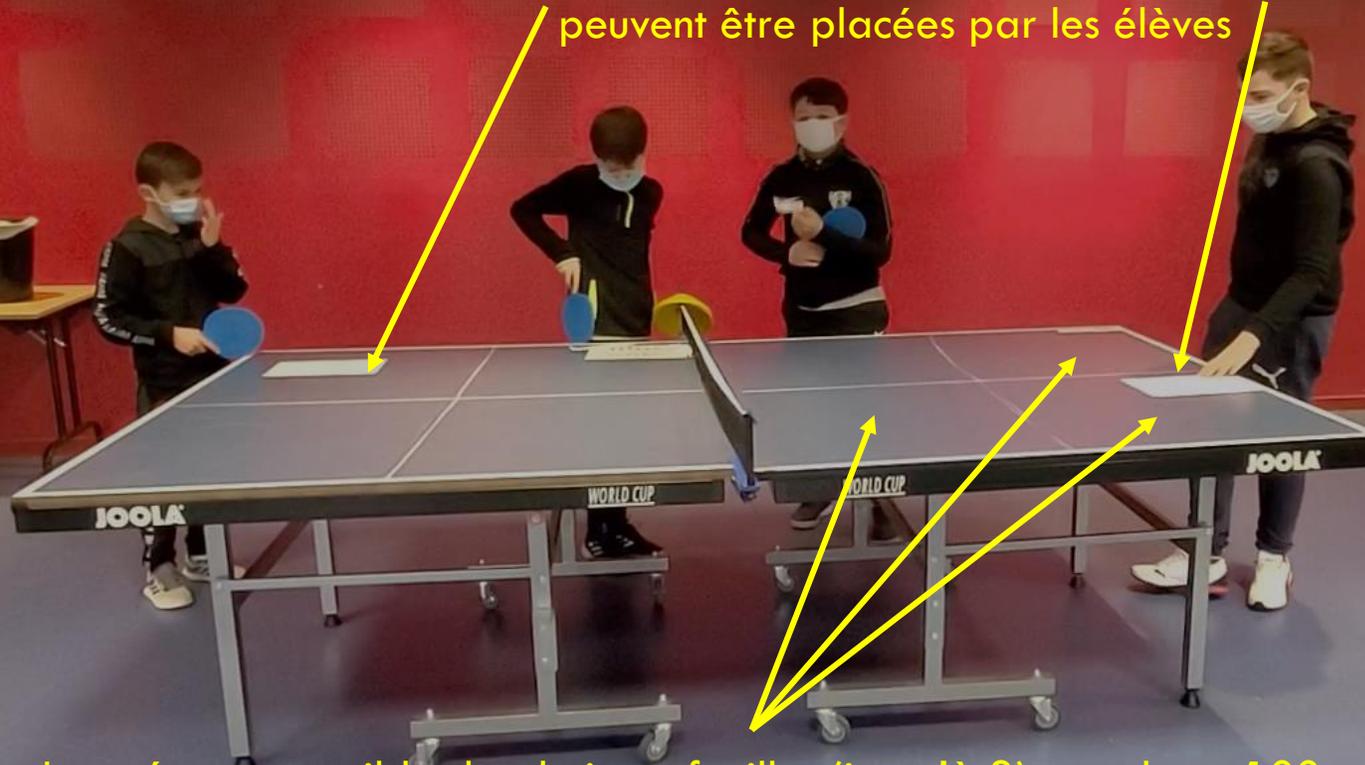
Une matérialisation de l'endroit d'où part la balle  
(de où je sers pour le serveur)  
(où je cherche à envoyer pour le relanceur)

Une matérialisation de la localisation probable du rebond  
(vers où j'envoies pour le serveur)  
(où la balle risque de rebondir pour le relanceur)



# UN MILIEU QUI DONNE DU CHOIX AUX ÉLÈVES ET FORCE À PRÉLEVER DES INDICES

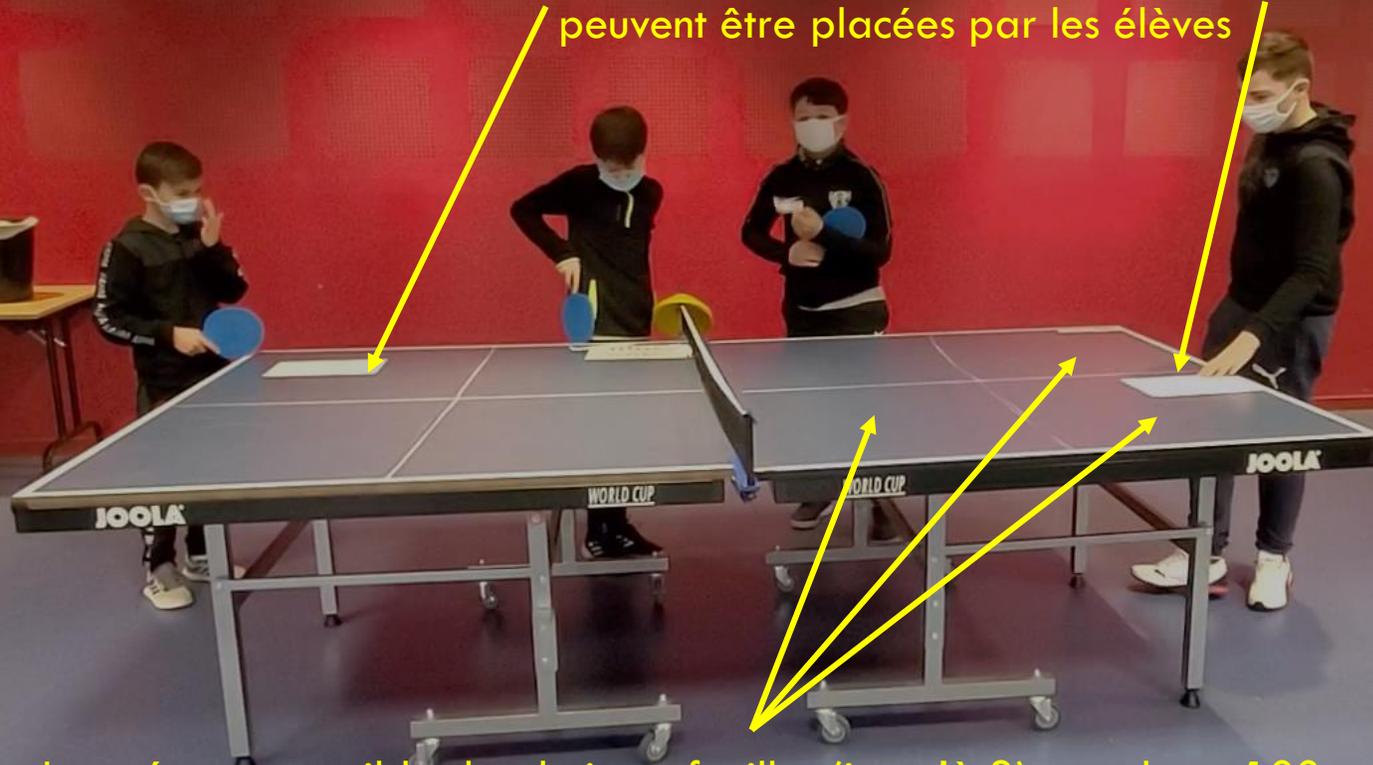
Les feuilles de « retour à l'envoyeur » et de « 100 pts serveur »  
peuvent être placées par les élèves



La présence possible de plusieurs feuilles (jusqu'à 3) pour les « 100 points serveur »  
(idem pour la feuille « retour à l'envoyeur »)  
maintient une incertitude forçant à prélever des indices sur la posture adverse pour prédire la trajectoire  
(possible par le jeu uniquement en CD)

# UN MILIEU QUI DONNE DU CHOIX AUX ÉLÈVES ET FORCE À PRÉLEVER DES INDICES

Les feuilles de « retour à l'envoyeur » et de « 100 pts serveur » peuvent être placées par les élèves

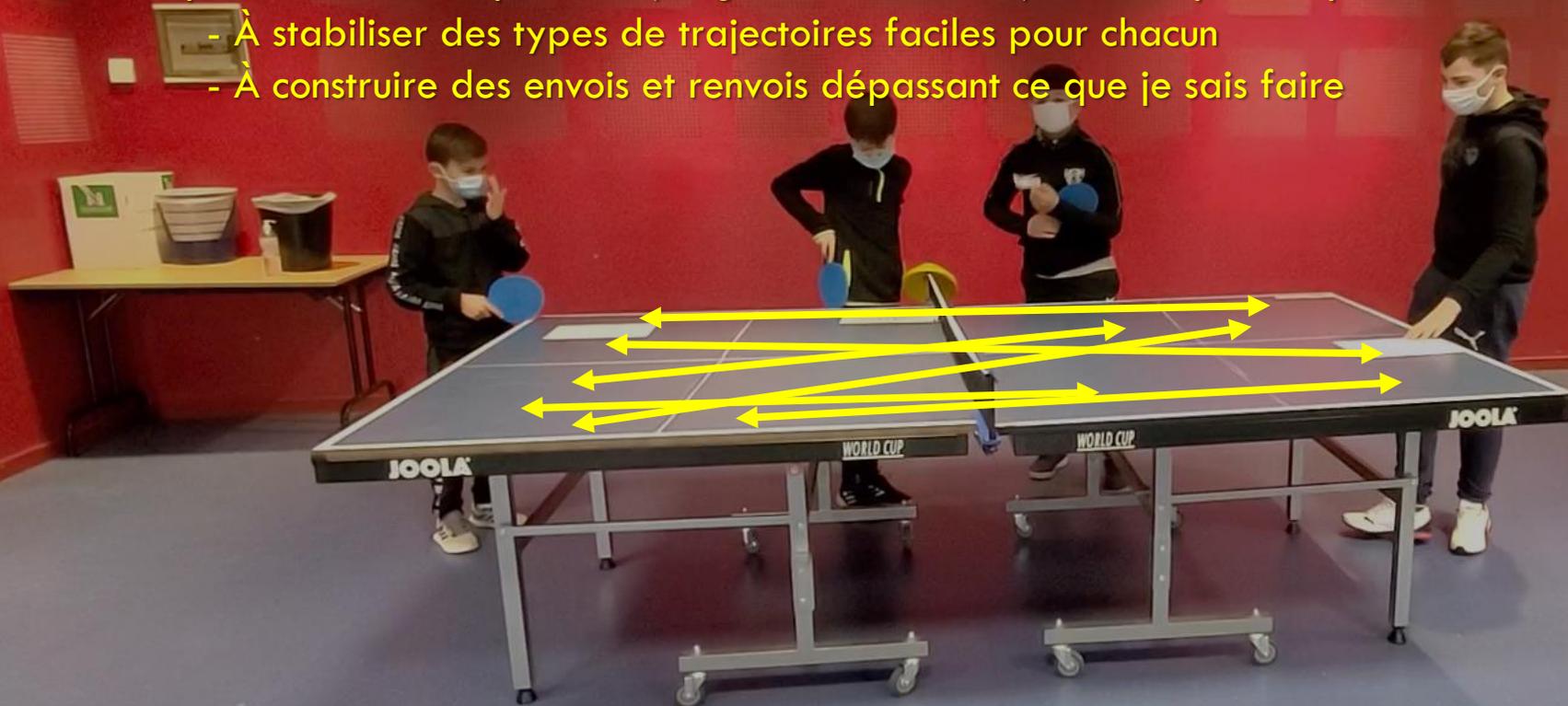


La présence possible de plusieurs feuilles (jusqu'à 3) pour les « 100 points serveur » (idem pour la feuille « retour à l'envoyeur ») maintient une incertitude forçant à prélever des indices sur la posture adverse pour prédire la trajectoire (possible par le jeu uniquement en CD)

# UN MILIEU QUI ALLIE TOUT À LA FOIS STABILITÉ ET VARIABILITÉ POUR CONSTRUIRE LES SAVOIRS

Les possibilités de trajectoires (longueur et direction) offertes par les placements des « 100 points » amènent :

- À stabiliser des types de trajectoires faciles pour chacun
- À construire des envois et renvois dépassant ce que je sais faire



La variabilité des confrontations aux natures de trajectoires amènent les élèves à construire les savoirs mis en avant

## UN MILIEU QUI MAJORE LA PRISE EN COMPTE DU PROBABLE REBOND ET PERMET DE S'ADRESSER À TOUS.

La matérialisation « probable » du rebond amène le relanceur à se placer  
La présence de plusieurs « 100 pts » serveur amène à gérer une incertitude forçant à lire tôt la trajectoire  
en prélevant des indices posturaux sur le serveur rendu possible par l'imposition du CD

Des règles qui renforcent l'activité du relanceur et favorise l'accessibilité :

- Le renvoi est possible même si le rebond n'est pas sur la table
- Possibilité d'envoyer après un 2<sup>ème</sup> rebond (se donner plus de temps pour les élèves fragiles)

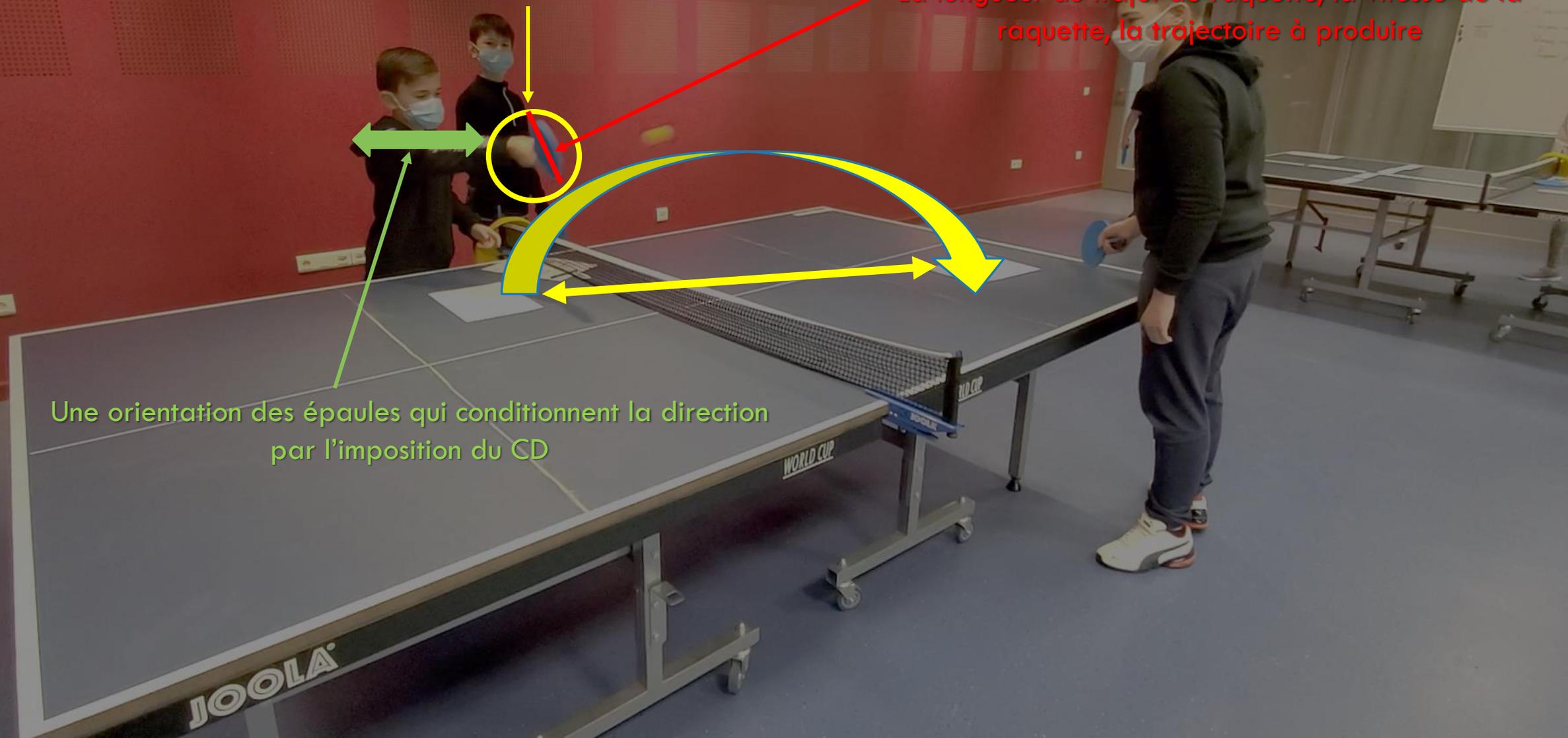


# DES INTERVENTIONS CENTRÉES SUR LES ENJEUX DE TRANSFORMATIONS CORPORELLES (POUR LE SERVEUR)

Une prise de raquette et une fixation du poignet  
nécessaires pour sécuriser l'envoi

Un degré d'ouverture du plan de frappe à construire  
en fonction de  
La longueur du trajet de raquette, la vitesse de la  
raquette, la trajectoire à produire

Une orientation des épaules qui conditionnent la direction  
par l'imposition du CD



## DES INTERVENTIONS CENTRÉES SUR LES ENJEUX DE TRANSFORMATIONS CORPORELLES (POUR LE RELANCEUR)

Dans cet exemple on voit que le relanceur n'a pas intégré la longueur de la trajectoire

- il se place trop proche du rebond probable
- Son orientation l'amènera à envoyer en ligne et non vers l'envoyeur



Les interventions seront focalisées sur ces 2 dimensions :

- penses-tu être bien placé par rapport au rebond probable?
- Ton orientation te permettra-t-elle d'atteindre la cible ou de renvoyer dans sa direction?

# GERER L'HETEROGENITE TOUT EN GARDANT LE MEME PROBLEME A RESOUDRE « 4 ZONES ET C'EST GAGNE »

- LES PARAMÈTRES SUR LESQUELS JOUER

- 1/ le nombre de feuilles

- 2/ la localisation du retour

- 3/ la nature des trajectoires (davantage tendues)

- LES ACTIVITÉS CORPORELLES A MENER SONT DE MEME NATURE MAIS

- 1/ le receveur va chercher a masquer le service pour eviter de donner des informations a son adversaire.....au risque de ne pas être précis sur son engagement

- 2/ le type et le moment de prises d'information du receveur va évoluer : information plus tardive sur l'orientation de la raquette, l'ouverture du poignet (en cas de contre information la ligne d'épaules de devient plus un indice systématiquement pertinent) du serveur cherchant à feinter

# UNE ÉVALUATION EN DIRECT POUR LE PROF ET LES ÉLÈVES

Une fiche de relevé :

- parlante pour le prof et les élèves
- qui permet d'identifier les besoins des élèves
- Qui permet aux élèves de s'évaluer en direct

Des degrés d'acquisition (seuils) à construire en fonction de :

- La durée de la séquence
- Les réponses de la classe (temps d'acquisition)

Match	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Adversaire																				
Score serveur	11	5	41	230	500															
Score receveur															3	21	122	410		
Résultat																				

Sur 5 balles  
1 dans la zone  
1 sur la table  
3 out

**Le serveur « fou »**

Sur 5 balles  
5 sur la feuille

**Le serveur très précis**

Sur 5 balles  
5 envoyés sur la table

**Le serveur imprécis**

Sur 5 balles  
4 dans la case  
1 sur la table

**Le serveur précis**

Sur 5 balles  
2 sur la feuille  
3 dans la case

Sur 5 renvois  
3 sur la table

**Le relanceur « réactif »**

Sur 5 renvois  
2 dans la direction de l'envoyeur  
1 sur la table

**Le relanceur « incertain »**

Sur 5 renvois  
1 « retour à l'envoyeur »  
2 renvoi dans la direction  
2 renvoi sur la table

**L'anticipateur**

Sur 5 renvois  
4 « retour à l'envoyeur »  
1 renvoi dans la direction

**Le « tueur »**