



## Problème pro :

- Proposer une situation adaptée à tous les niveaux,
- permettant une transformation motrice efficace des gestes de coup droit et revers.

## La situation / Le dispositif d'apprentissage

### Objectif :

- Apprendre ou perfectionner le **revers** et le **coup droit**. Apprendre à « contrôler » ces 2 coups.

### Dispositif :

. Le cœur du dispositif : la situation repose sur un aménagement du milieu et des consignes contraignants, obligeant l'élève à répéter des coups droits et des revers « contrôlé ».

### Consignes de base :

- Les élèves vont travailler en coopération par groupe : 4 par table (mais la situation fonctionne aussi pour des groupes de 2 ou 3).
- La table est « coupée » en 2, dans le sens de la longueur, par une zone interdite (Cf illustration ci-dessous).
- Les joueurs jouent en coopération, par 2, face à face, sur un des 2 bords de la table. Leur objectif est de contrôler leur frappe pour faire le moins d'erreur possible.



- Ainsi, sur l'exemple ci-contre, A joue avec C sur la zone de gauche.
- B joue avec D sur la partie droite.
- La partie centrale (rouge) est interdite.

### Règle importante :

- ❖ Un droitier placé à gauche de la table doit jouer obligatoirement en coup droit ; placé à gauche, il devra obligatoirement jouer en revers.
  - Par exemple : C (droitier et à gauche) se décale sur le côté pour jouer en coup droit. D (droitier et à droite) joue lui en revers.
- ❖ Et inversement pour un gaucher.
  - B qui est gaucher et placé sur la partie gauche de sa table joue en revers.

### Consignes supplémentaires pour « booster » :

- Demander aux élèves d'établir un record d'échange en 1'30. Ils comptabilisent chaque frappe de balle. **En cas d'erreur, de faute, ils ne recommencent pas à zéro** ! ils continuent d'où ils en étaient.
- Et pour que cette situation soit réalisée de manière optimale, nous proposons une fiche de travail (Cf Annexe : fiche de travail pour groupe de 4 ET pour groupe de 3), qui organise le groupe de 4, afin que chaque élève joue avec chacun de ses partenaires et dans chaque position.
- Pour chaque session de 1'30, l'élève change de partenaire et/ou de position.

Extrait de la fiche de travail

| CONTROLE TES COUPS |       | Score TOTAL | Cloisonnement |
|--------------------|-------|-------------|---------------|
| Joueur A           | Année |             |               |
| Joueur B           | 60    |             |               |
| Joueur C           | Tous  |             |               |
| Joueur D           | Liban |             |               |

| Session                  | Diagramme | Les scores :                                                     |
|--------------------------|-----------|------------------------------------------------------------------|
| 1 <sup>ère</sup> session |           | Joueur A : 42<br>Joueur B : 63<br>Joueur C : 42<br>Joueur D : 63 |
| 2 <sup>ème</sup> session |           | Joueur A :<br>Joueur B :<br>Joueur C :<br>Joueur D :             |

Par exemple, sur la 1<sup>ère</sup> session : A joue face à C sur la partie gauche de la table. Ils réalisent 42 frappes durant la 1'30. A la fin de la situation, ils notent chacun 42. Idem pour B et D qui jouent sur l'autre partie de la table et qui réalisent 63 échanges.

Ensuite, ils passeront à la session suivante en veillant à respecter leur position sur la table.

A la fin des 6 sessions de la fiche, chaque élève calcule son total (cumul de ses 6 scores) et l'écrit dans le tableau du haut.

**Contenus visés :** Les transformations motrices reposent en grande partie sur le respect des consignes et de l'aménagement matériel. En effet :



Un droitier placé à gauche de la table, en jouant en coopération, positionné de manière excentrée, pied gauche avancé pourra répéter un geste de coup droit efficace, sur le côté.

Un droitier placé à droite, recevra les balles « face » à lui... la réalisation du revers est ainsi facilitée.



- ➔ Le respect des positions est essentielle afin que la situation ne soit pas « contournée » et que les transformations motrice opèrent.
- ➔ Pour les joueurs « experts », la situation est idéale pour leur apprendre à être encore plus régulier et pour tendre les trajectoires (et les rendre plus rapide).



### Idées / Astuces pour ANIMER :

- Un temps d'entraînement est nécessaire avant de lancer les sessions de 1'30. Laisser le temps, sans stress temporel, de s'habituer à la situation, de se placer correctement et d'adopter les bons gestes.
- Ensuite, lorsque vous lancez le jeu de la 1'30, plusieurs solutions :
  - C'est le prof qui lance (et qui met un terme) à toutes les sessions en même temps.
  - OU chaque groupe a son chronomètre et gère en autonomie les sessions de 1'30.
- Comment exploiter les scores réalisés sur la 1'30 ? Plusieurs solutions :
  - Classement en fonction des scores totaux sur l'ensemble des sessions
  - Barème en fonction du score réalisé en 1'30 (médaille d'or si plus de 130 échanges, etc...).



### EVOLUTIONS possibles, VARIABLES...

- Pour inciter encore plus les élèves à contrôler leur frappe :
  - dessiner une zone idéale à viser (cercle dessiné sur la table).
  - ou encore interdire la zone de fond de table.
- Constituer les groupes avec 2 élèves experts et 2 élèves débrouillés. Ainsi, les élèves au sein du groupe changent régulièrement de partenaires ; les experts peuvent se mettre au service des « débrouillés ».

## Pourquoi ça fonctionne ?



### Au niveau organisationnel :

- 4 élèves peuvent fonctionner en même temps sur une table. -> Tous les élèves travaillent (pas d'attente).

### Au niveau motivationnel :

- Le défi de réaliser un maximum d'échanges en 1'30.
- Le droit à l'erreur : en cas de faute, on ne repart pas à zéro !

### Au niveau des apprentissages :

- Les zones réduites à viser ont un double intérêt :
  - invite l'élève à améliorer le contrôle de ses frappes.
  - pouvoir répéter un geste en limitant les déplacements (puisque la balle est sensée arrivée toujours dans la même zone).
- Une situation adaptée à tous : plus le niveau d'expertise est élevé, plus les trajectoires seront tendues et rapides.

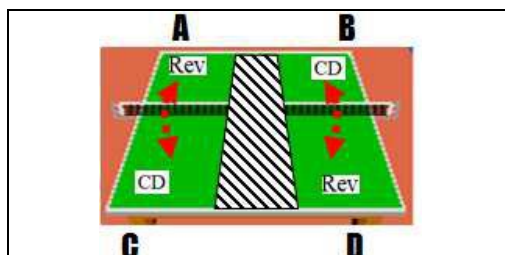


# CONTROLE TES COUPS

(fiche pour 4 joueurs)

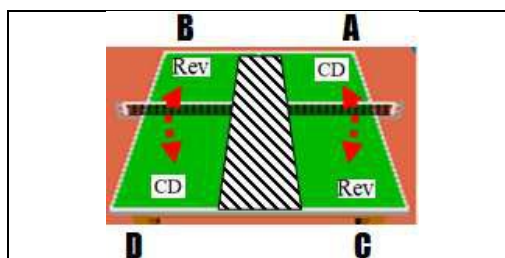
|          | Score TOTAL | Classement |
|----------|-------------|------------|
| Joueur A |             |            |
| Joueur B |             |            |
| Joueur C |             |            |
| Joueur D |             |            |

1<sup>ère</sup> session



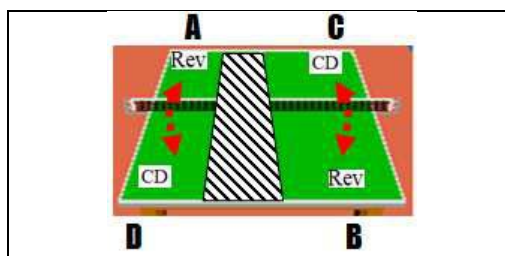
| Les scores : |     |
|--------------|-----|
| Joueur A :   | ... |
| Joueur B :   | ... |
| Joueur C :   | ... |
| Joueur D :   | ... |

2<sup>ème</sup> session



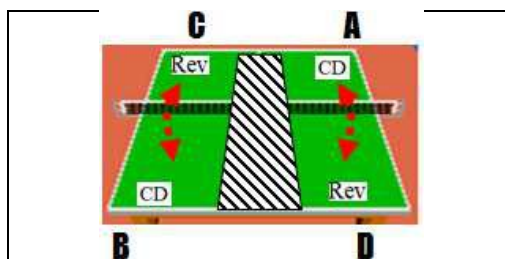
| Les scores : |     |
|--------------|-----|
| Joueur A :   | ... |
| Joueur B :   | ... |
| Joueur C :   | ... |
| Joueur D :   | ... |

3<sup>ème</sup> session



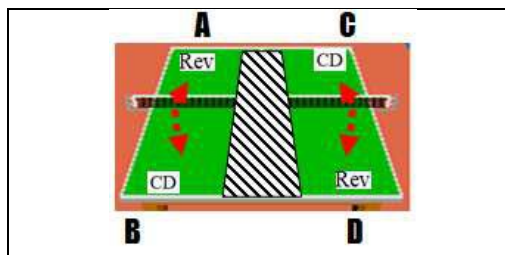
| Les scores : |     |
|--------------|-----|
| Joueur A :   | ... |
| Joueur B :   | ... |
| Joueur C :   | ... |
| Joueur D :   | ... |

4<sup>ème</sup> session



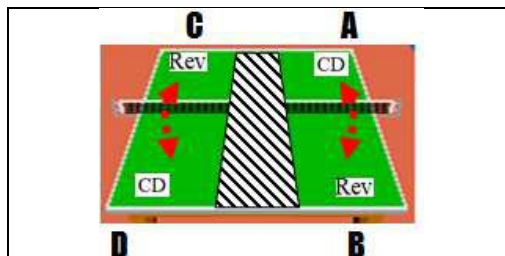
| Les scores : |     |
|--------------|-----|
| Joueur A :   | ... |
| Joueur B :   | ... |
| Joueur C :   | ... |
| Joueur D :   | ... |

5<sup>ème</sup> session



| Les scores : |     |
|--------------|-----|
| Joueur A :   | ... |
| Joueur B :   | ... |
| Joueur C :   | ... |
| Joueur D :   | ... |

6<sup>ème</sup> session



| Les scores : |     |
|--------------|-----|
| Joueur A :   | ... |
| Joueur B :   | ... |
| Joueur C :   | ... |
| Joueur D :   | ... |

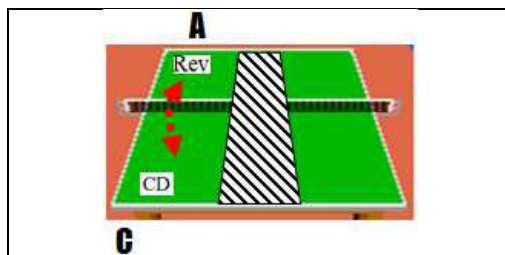


# CONTROLE TES COUPS

(fiche pour 3 joueurs)

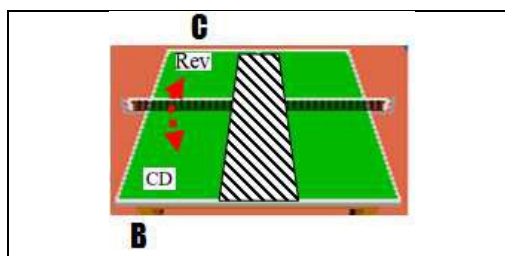
|          | Score TOTAL | Classement |
|----------|-------------|------------|
| Joueur A |             |            |
| Joueur B |             |            |
| Joueur C |             |            |
|          |             |            |

1<sup>ère</sup> session



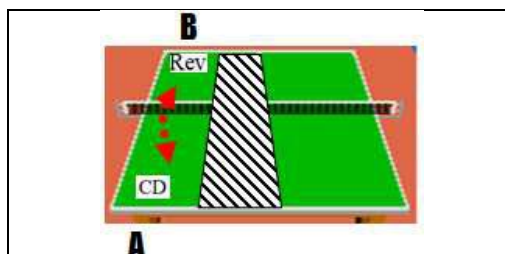
| Les scores : |        |
|--------------|--------|
| Joueur A :   | ...    |
| Joueur B :   | COMPTE |
| Joueur C :   | ...    |
|              |        |
|              |        |

2<sup>ème</sup> session



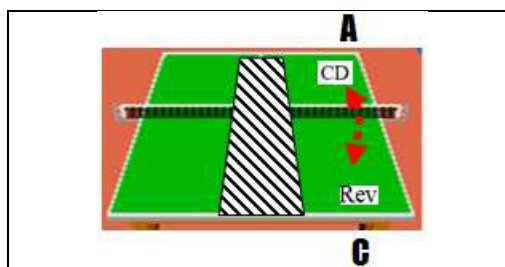
| Les scores : |        |
|--------------|--------|
| Joueur A :   | COMPTE |
| Joueur B :   | ...    |
| Joueur C :   | ...    |
|              |        |
|              |        |

3<sup>ème</sup> session



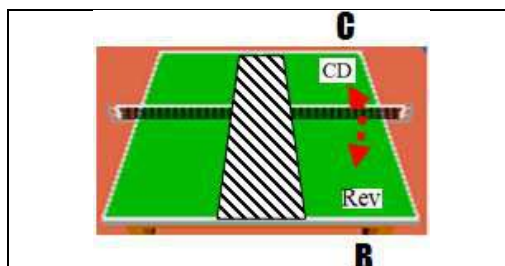
| Les scores : |        |
|--------------|--------|
| Joueur A :   | ...    |
| Joueur B :   | ...    |
| Joueur C :   | COMPTE |
|              |        |
|              |        |

4<sup>ème</sup> session



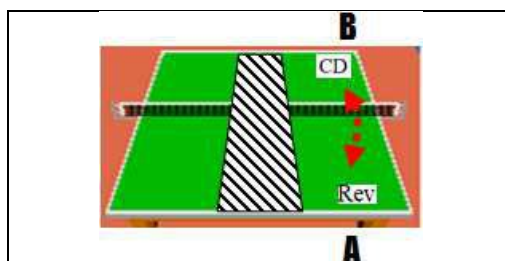
| Les scores : |        |
|--------------|--------|
| Joueur A :   | ...    |
| Joueur B :   | COMPTE |
| Joueur C :   | ...    |
|              |        |
|              |        |

5<sup>ème</sup> session



| Les scores : |        |
|--------------|--------|
| Joueur A :   | COMPTE |
| Joueur B :   | ...    |
| Joueur C :   | ...    |
|              |        |
|              |        |

6<sup>ème</sup> session



| Les scores : |        |
|--------------|--------|
| Joueur A :   | ...    |
| Joueur B :   | ...    |
| Joueur C :   | COMPTE |
|              |        |
|              |        |

