



# TENNIS DE TABLE



© Pierre-Yves Pothier

## Définition de l'APSA :

Le tennis de table est un sport d'opposition entre deux adversaires (ou deux équipes en double), dans un contexte réglementaire spécifique : l'utilisation d'une raquette pleine, d'une balle légère, et d'une table surélevée de petites dimensions et séparée en son milieu par un filet bas. Pour marquer un point, le joueur ou la joueuse doit, en produisant un service indirect ou après avoir attendu un seul rebond

dans son camp, (r)envoyer la balle dans le camp adverse et empêcher l'adversaire de réussir à en faire de même. La cible à atteindre est non seulement à situer sur la demi-table adverse sur un plan horizontal, mais également de manière plus abstraite et verticale, en arrière-plan de l'adversaire (ou sur son corps).

## ATTENDUS

- Prendre le jeu à son compte : attaquer son adversaire.
- En simple, rechercher le gain loyal du match dans le cadre d'un rapport de force équilibré.
- Lire et interpréter le jeu de l'adversaire afin d'avoir des intentions tactiques et prendre des décisions.
- Développer ses techniques (sa motricité fine) afin de devenir de plus en plus habile pour coordonner ses déplacements et ses frappes de balle.
- Permettre un bon déroulement des matchs de sa poule.

# TENNIS DE TABLE

## SAVOIR

### Connaître

- La logique de l'activité : le gain du match.
- Le vocabulaire spécifique : les coups (coup droit, revers, service, smash), relanceur-euse, serveur-euse, trajectoire, les effets (coupé, lifté, latéral).
- Entrer dans une logique de rupture de l'échange.
- Le règlement.

### Construire des techniques :

- Bien tenir sa raquette (prise pistolet).
- Servir de façon réglementaire (présenter et lancer la balle, contact balle-raquette en arrière de la table, premier rebond sur sa demi-table).
- Orienter sa raquette pour atteindre différentes cibles latérales en coup droit ou en revers.
- Accélérer une frappe sur une balle favorable.
- Doser l'énergie du contact balle/raquette et utiliser différentes actions sur la balle (porter, frapper, frotter).
- Adopter une posture dynamique pour réagir rapidement et se mettre à distance de frappe.

### Construire des indices permettant de choisir des actions décisives et les enchaîner :

- Prendre des informations sur la position de mon adversaire et sur sa raquette (orientation, geste) de plus en plus tôt pour anticiper le choix de l'action à réaliser (assurer la continuité de l'échange ou le rompre en fonction des trajectoires de la balle, de son placement, du placement de l'adversaire et du rapport de force) et créer un maximum d'incertitudes.

### Tenir des rôles :

- Rôles nécessaires à la rencontre : arbitrer (compter les points et annoncer le score du-de la serveur-euse en premier), organiser.
- Permettre le bon déroulement des matchs en ayant un comportement respectueux envers ses adversaires et l'arbitre et en maîtrisant ses émotions.
- S'entraîner en partenariat avec les autres et conseiller à l'aide de données quantitatives et qualitatives.

## VARIABLES

Les règles sont des variables pour construire les situations d'apprentissage. Elles sont conçues et aménagées en fonction du niveau des élèves. Elles sont amenées à évoluer au cours de la séquence.

### Les variables pour construire des situations :

L'évolution des situations de référence peut se bâtir à partir de grandes catégories de variables didactiques :

- Privilégier les situations de jeu au sens propre, JOUONS au Tennis de Table.
- Garder un temps de situations dites de répétition et d'apprentissage technique sans lesquelles les acquisitions techniques peuvent difficilement se faire.
- Le règlement, notamment avec une adaptation du service.
- Le système de marque peut être révisé (ex : double score, points consignes...).

- La hauteur du filet : jeu sans filet, situations avec sur-filet.
- Le diamètre et la matière de la balle : balle en mousse, balle plus grosse pour ralentir le jeu.
- Zones de jeu interdites.
- Retards créés chez le partenaire.
- Coups interdits (jouer tout en coup droit).
- Varier les systèmes de comptage (ex : score parlant, points doublés...).
- Les types de raquettes « Tactéo » forment un bon compromis robuste/raquette peu rapide/effet possible. Des raquettes avec des revêtements type « Backside » sont les bienvenues mais il faut rester vigilant-e sur leur état (ces revêtements s'abiment très vite et deviennent impropres à l'utilisation pour un travail constructif en EPS).

## Repères de progressivité

*(les étapes correspondent au niveau des élèves et non aux cycles 2,3 et 4 strictement)*

- **Étape 1** : jouer régulier (être capable de tenir l'échange).
- **Étape 2** : jouer placé-e (en fonction de son adversaire, jouer dans les espaces libres ou sur lui-elle).
- **Étape 3** : selon les prédispositions des élèves : découvrir les effets à partir du service/jouer fort en se créant intentionnellement une situation favorable de rupture de l'échange (espaces libres et/ou balles favorables dus au retard provoqué de l'adversaire).
- **Étape 4** : tenir compte de ses points forts et de ses points faibles, de ceux de l'adversaire et du rapport de force fluctuant durant l'échange.

La notion de tactique peut apparaître dès l'étape 1 avec des stratégies très simples comme remettre la balle une fois de plus que mon adversaire.