

## 2 OE et FPS pour jalonner le parcours de formation en EPS ; cas du Tennis de table

Développer et illustrer :

1. une approche originale de la pratique TT en EPS
2. l'approche didactique et pédagogique du CEDREPS
3. une réflexion à propos de la notion de parcours de formation

Pour chaque OE/FPS on abordera

1. Enjeu du Ciblage et mise en place de la FPS
2. Apprendre dans et autour de la FPS
3. Observer, intervenir



# PARTIE 1 « TOUT EN CD » METTRE EN PLACE LA FPS

# La FPS « tout en CD »

## CONTRAINTES EMBLÉMATIQUES

Tout en CD  
¾ de table

2 essais par joueur en jeu

Autoréférence de  
la poule > MD



Poules quasi  
stables de 6 à 8  
élèves

Points consignes



## FILS ROUGES

Indice de rupture (I-R)  
Indice efficacité (I-E)



CADRE

STRUCTURANT

Pour qui ?  
CLG cycle 4  
LY 2°/1°

## OE

mise à distance et prise  
d'élan en CD pour  
donner de la vitesse à  
la balle vers une zone  
faible connue

Egalité de pouvoir  
d'actions jeu

Un « pas en avant » : rupture dans l'action



Un « pas en avant » : rupture dans l'intention.



# Mise en place de la FPS

## Leçon 1

- 3/4 poules relativement homogènes de 7/8 élèves.
- 1 arbitre (respect des règles de la FPS)
- 1 observateur (score)

Prise de résultats uniquement sur L'IE.

Entre 35 et 70 %.  
IE < 40 ou > 65  
changer de poules

L'Indice d'Efficacité = Nb Pts marqués / Nb Pts joués sur l'ensemble des matches. On exprime cet indice en pourcentage

	POULE 2								Pts gagnés	Pts perdus	IE
NOMS	Prénoms	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7			
	Tom		15	10	10	14	9	14	72	48	60%
	Clement	5		10	6	14	14	12	61	59	51%
	Arthur	10	10		8	12	11	13	64	56	53%
	Remy	10	14	12		14	14	12	76	44	63%
	Alice	6	6	8	6		10	9	45	75	38%
	Barbara	11	6	9	6	10		8	50	70	42%
	Brice	6	8	7	8	11	12		52	68	43%

## Leçon 2

- Ajustement des poules en fonction des IE.
- Accord par poules sur la notion de gagner un point par un changement de vitesse net (situation spécifique, où les joueurs d'une même poule se retrouvent autour d'un match et débattent pour construire un début de représentation commune)
- Introduction de l'IR + IE dans la FPS

Indice de Rupture :  $IR = \text{Nb Pts Marqués avec de la vitesse} / \text{Nb Pts Marqués}$ .

Prénoms	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	Total	E R
Tom	1	1	7	1	8	5		23	32%
Clement	2	0	1	0	5	5		13	21%
Arthur	2	0	1	1	1	2		7	11%
Remy	0	0	1	0	0	0		1	1%
Alice	0	0	1	0	2	0		3	7%
Barbara	0	0	0	0	0	0		0	0%
Brice	2	2	1	1	0	6		12	23%

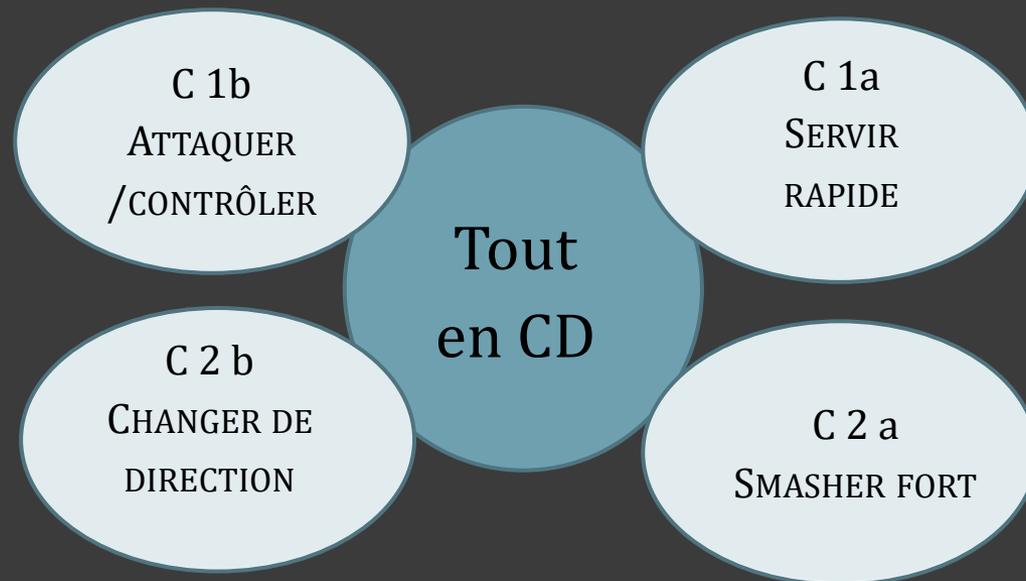
IR > 20 %  
logique  
de  
rupture



**PARTIE 1 « TOUT EN CD »**  
**FPS : JOUER, APPRENDRE ET**  
**RÉUSSIR DANS LA FPS**  
**LA DYNAMIQUE GB / PB**

***Ciblage*** : servir fort, se mettre à distance en CD pour donner de la vitesse à la balle dans le but marquer le point

Pour réussir dans la FPS, il faut apprendre de 2 à 4 des savoirs, qui intègrent le **comment** et le **quand** les mobiliser



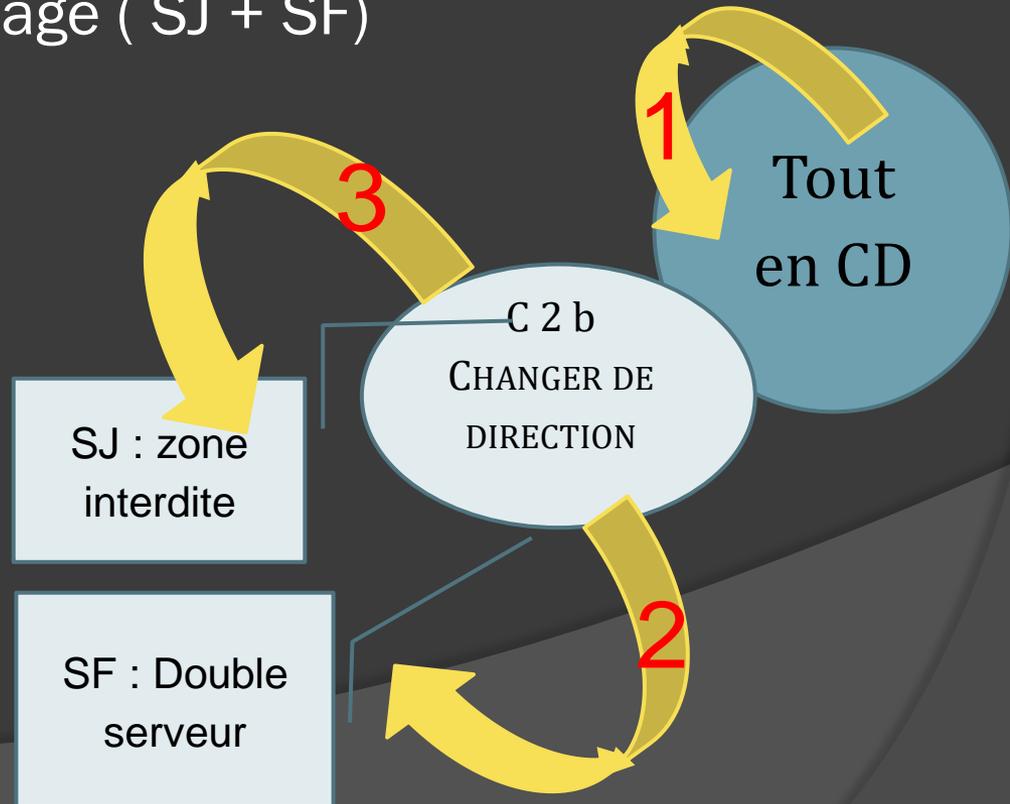
Les fils rouges IE et IR permettent de suivre les évolutions

En fonction du contexte, 3 stratégies possibles pour mettre en œuvre cette dynamique GB/PB

1. Modifier certains paramètres de la FPS ( contraintes secondaires) pour orienter sur un savoir particulier
2. Utiliser des routines typiques ( échauffement) spécifiquement orientées sur un savoir (situation +/- fermée SF)
3. Mettre en place des dispositifs spécifiques (groupements, itinéraires) d'apprentissage ( SJ + SF)

S fermées = comment ?  
S jouées = quand ?  
FPS = comment + quand

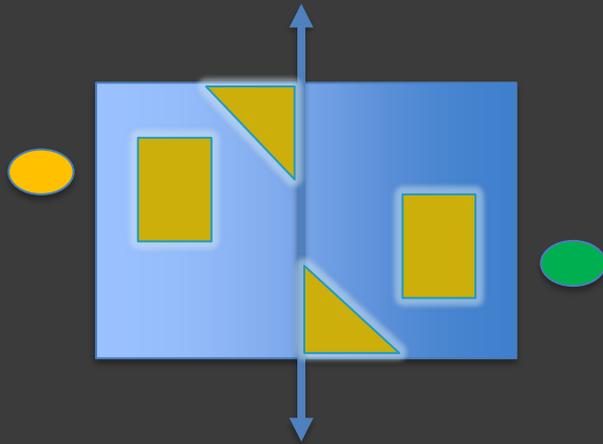
On joue à la FPS au  
moins toutes les 2  
leçons



# Stratégie 1 : savoir changer la direction de la trajectoire

Savoir changer la direction au bon moment ( le quand)

*La FPS + zone interdite*



Distinction entre contraintes emblématiques et secondaires

La position de la zone interdite  
A3 : un paramètre ajustable  
(imposée, choisie par J ou Adv)

**L'enjeu ici : le quand changer la direction ?**

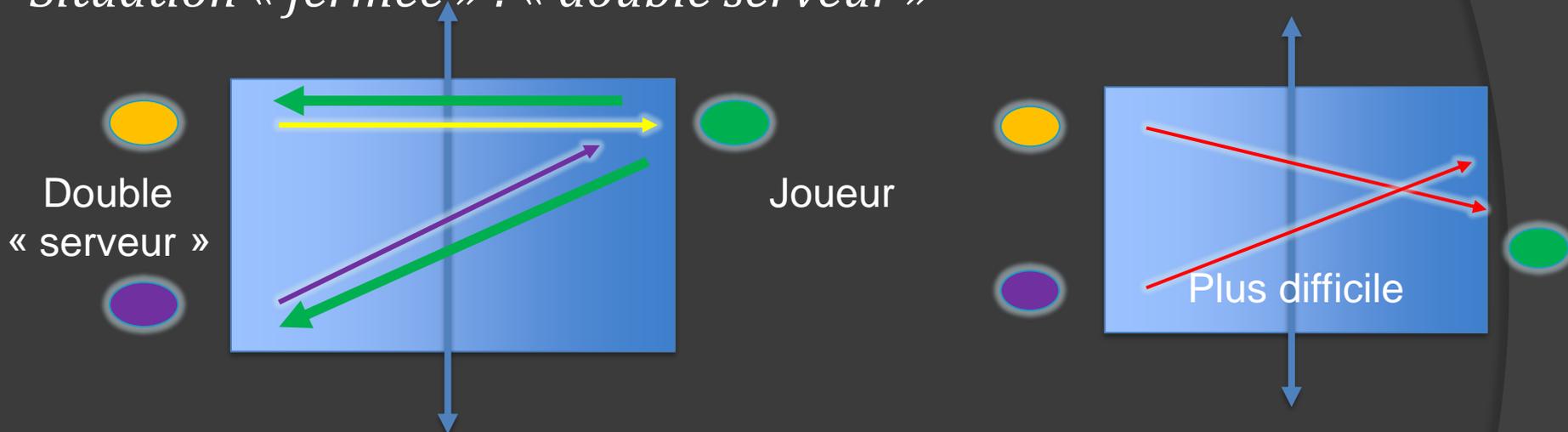
**Relier signal / changement de direction**

**La FPS fait ressortir plusieurs types de signaux : c'est LA différence entre FPS et PSR**

# Stratégie 2 : savoir changer la direction de la trajectoire

Changer la direction et non pas orienter la direction de balle : direction de la balle incidente et frappée sont différentes.

*Situation « fermée » : « double serveur »*



## Les critères de réalisation pour changer la direction

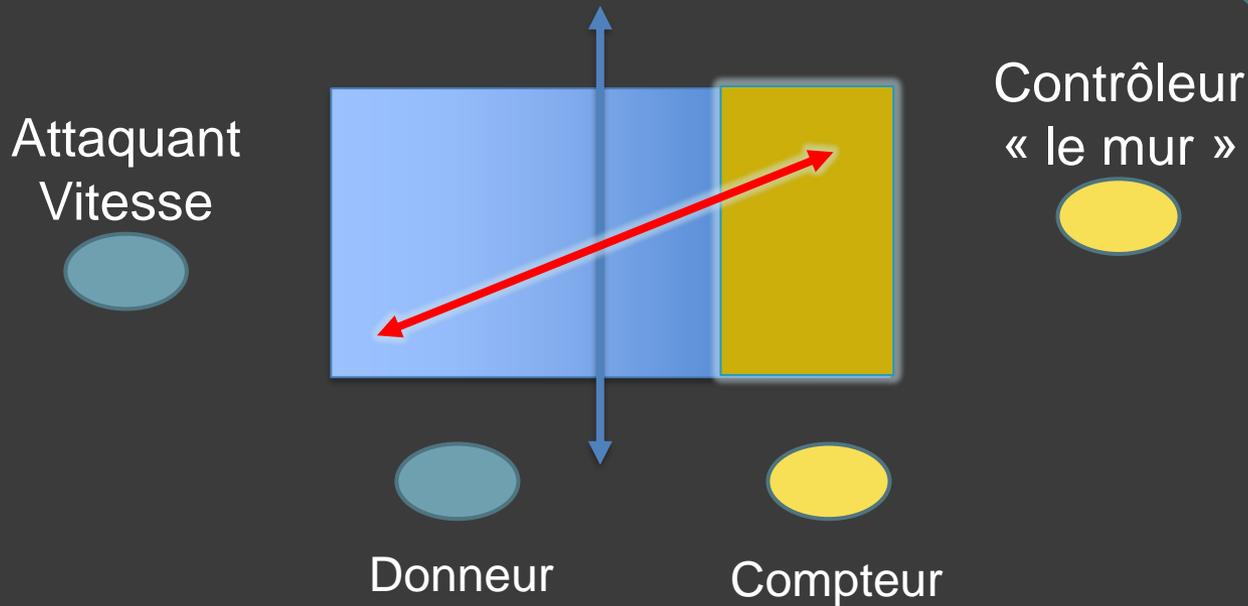
Tourner les épaules et/ou la ligne d'appui pour orienter la trajectoire et non en « cassant » le poignet, ou déplacer ligne de pieds

Les autres critères sont ceux de l'attaque ou de la contre-attaque CD. On peut d'abord aborder le changement d'orientation en contre-Att puis en Att

# Stratégie 3 : savoir attaquer / contrôler 2 rôles à construire

*Situation « jouée » : test de vitesse CD « 1 mn »*

Test perlé sur  
la séquence  
« bon  
partenaire »



## **C Réal pour attaquer**

Pied AR décalé  
Mouvement oblique (45°) vers l'avant  
Au départ raquette en AR hauteur de  
hanche, un peu fermée  
« rentrer » dans la balle (bruit)

## **Les CR clé pour contrôler**

Pied AR légèrement décalé  
Pas de phase d'élan ; on attend la balle  
légèrement devant, sur le côté CD  
Fin du geste devant niveau épaules  
La hauteur au-dessus du filet est le bon  
indice pour régler son action

**PARTIE 1 « TOUT EN CD »  
OBSERVER-RÉGULER**

Pour intervenir il faut **observer-ciblé?**

Il faut « partir » de l'OE et « rester » sur l'OE

vitesse en CD pour créer un avantage



Action



Intention dans  
l'action

- Phase d'élan /longueur
- Placement lignes épaule/pied /traj
- Temps disponible
- Vitesse /orientation du geste /stabilité

- Gain du point / régularité
- Intentionnalité / variété
- Signal
- Moments clés : service , 3° balle

Le reste n'est pas important « tout de suite »

# De l'observation à l'interprétation et à la régulation

## **1° étape : observer, 3 questions, toujours les mêmes**

Caractéristiques de la balle incidente, Signal (adv), intention (J )?

Caractéristiques de l'action au contact Raquette/balle ?

Caractéristiques et résultats de la trajectoire produite ?

## **2° étape : interpréter , relier les observations**

- Pour expliquer la logique de l'adaptation motrice : effets-causes (intentions / actions)
- Hypothèses sur les raisons des difficultés

## **3° étape : réguler et observer les adaptations**

- Proposer 2 ou 3 modifications des paramètres de l'action OU 1 modification du contenu de l'intention
- Créer des conditions « favorables » à l'orientation de l'attention de l'élève sur ...(temps, typification, feedback)
- Essayer un ordre de proposition de modifications mais pas tout en même temps et ...laisser répéter ...il n'y a pas de « magie »

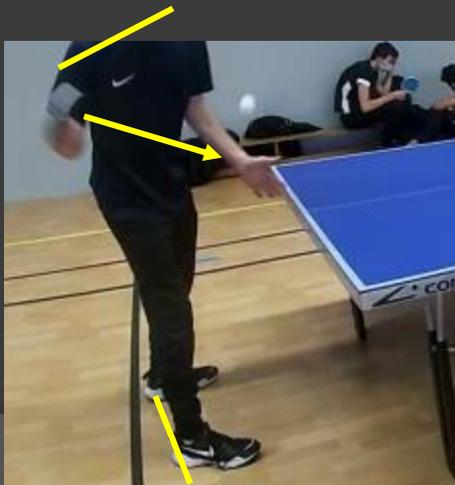
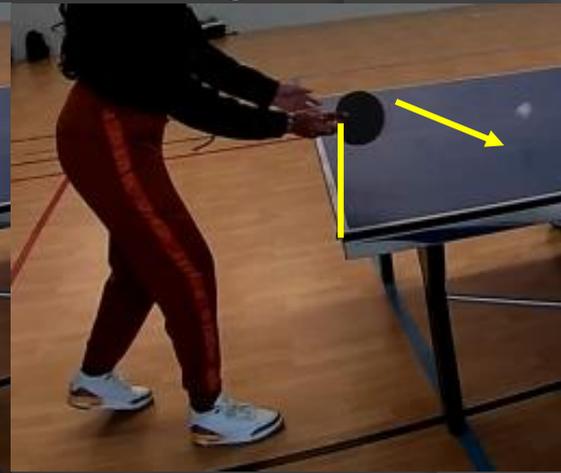
# OBSERVER L'ACTION : cas du service (vitesse)

## PREPARATION

- Phase d'élan /longueur
- Placement lignes épaule-pied /traj

## EXECUTION

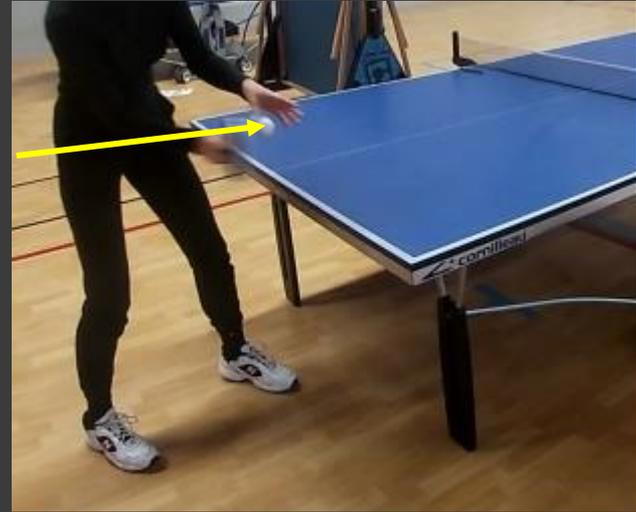
- Temps disponible
- Vitesse /orientation du geste /stabilité



# ACTION : les « bonnes » conditions de la réalisation d'un service



- Placement lignes épaule-pied /traj



- Phase d'élan /longueur



- Mouvement de balayage



- Vitesse /orientation du geste /stabilité

# OBSERVER L'INTENTION dans l'action : cas du service

Je sais  
où et  
comment

Le placement du serveur :  
déterminant pour « s'ouvrir » ou  
se « fermer » des possibles

A l'inverse, le serveur peut lire  
l'intention du receveur au travers  
de son état de préparation

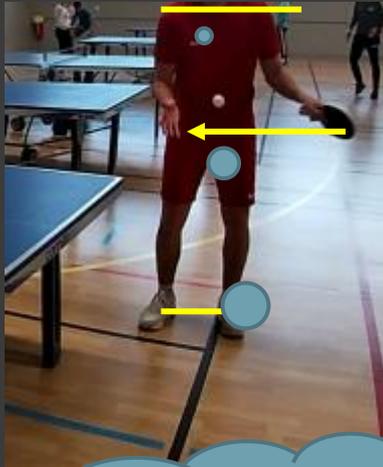
Je ne sais  
pas où mais  
comment

Je ne sais  
pas où et  
comment

## INTENTION

- Gain du point / régularité
- Contenu Intention et Signal
- Moments clés : service , 3<sup>o</sup> balle

# ACTION+ INTENTION : les « bonnes » conditions de la réalisation d'un service



Je choisis une zone « faible »



Je regarde la préparation du relanceur puis le 1° rebond



le 1° rebond + « balayage »

## Les critères de réalisation clé

Mouvement vif horizontal (« balayage »), raquette légèrement fermée

1° rebond près de SA ligne de fond

Toucher la balle juste au-dessus du plan de la table

# Autre cas : attaque CD ACTION+ INTENTION : les « bonnes » conditions de la réalisation d'un service

Quand l'action limite l'intention : vitesse, direction

## PREPARATION

- Phase d'élan /longueur
- Placement lignes épaule-pied /traj



## EXECUTION

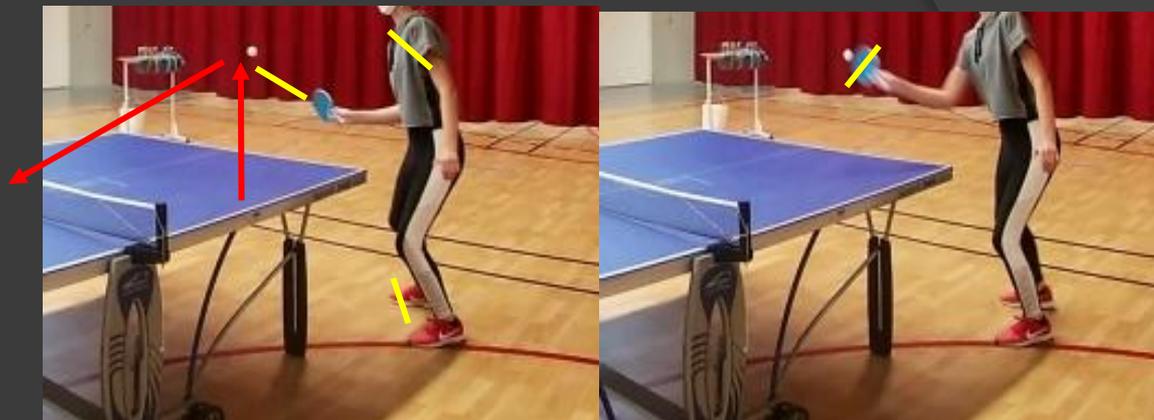
- Temps disponible
- Vitesse /orientation du geste /stabilité



Quand l'intention de renvoyer > accélérer  
Signal

## INTENTION

- Gain du point / régularité
- Contenu Intention et Signal
- Moments clés : service , 3° balle



L'importance de travailler sur  
l'association entre Quoi/ Quand  
Signal / action (s)

# Quelques repères pour observer et réguler

## Le CIBLAGE : une condition de l'efficacité de l'intervention

Le ciblage a un triple effet :

- Il oriente l'observation de l'enseignant
- Il focalise l'attention de l'élève sur ce qu'il y a à faire
- Il pousse l'enseignant de faire des retours qui « bouclent »

Pour cela il faut :

Agir sur l'intention et l'action : réduction à 2 ou 3 critères d'observations cohérents au regard de l'OE

Réguler en jouant sur la relation Intention/action

**De l'action vers l'intention** : ouvrir des nouveaux « possibles » en proposant des ajustements (micro) sur l'action

**De l'intention à l'action** : ouvrir les intentions (service) pour tester l'efficacité des actions associées

« Changer les élèves plutôt que de changer de situations ou les détourner de l'action »

Pour plus de précisions sur la FPS  
Article complet dans le cahier 17 du  
CEDREPS

À venir

« 1 seul revers par mise en jeu »

Une FPS pour traiter de l'objet d'enseignement  
« construction d'un projet tactique » : enjeu du Lycée



## PARTIE 2

« 1 RE / MISE EN JEU »

METTRE EN PLACE LA FPS

# Tout en CD ou 1 seul Re / mise en jeu

- Quelles différences du point de vue de l'intentionnalité tactique

Tout en CD	1 seul Re / mise en jeu
L'enchaînement de trajectoires possibles suite au service dépend de manière très limitée des réactions du serveur.	L'enchaînement de trajectoires possibles suite au service dépend d' <b>une</b> action du serveur
J'ai du temps pour choisir L'«avantage» à exploiter est stable dans le temps et lisible	Choix avant et pendant L'«avantage» à exploiter est lié à un signal (Re) et lisible
Anticipation des actions / réactions de l'adversaire (alternatives) anticipées avant le service	Anticipation des actions / réactions de l'adversaire (alternatives) avant le service liée à Un seul signal (Re)

# La contrainte emblématique ne fait pas tout !

1 seul Re /mise en jeu



OE : vitesse en CD

OE : Varie schémas de jeu

Fils rouge

Indice de rupture (I-R)  
Indice efficacité (I-E)

Fils rouge

Validation de schémas de jeu  
Validation Série de services

1° séquence en Lycée  
Tout en CD + tactique

2° séquence en Lycée  
Projet tactique

Une FPS est bien un système de 3 éléments

# La FPS « 1 Re par mise en jeu » version « vitesse CD »

## Contraintes emblématiques

1 seul Re / mise en jeu  
2 essais par mise en jeu  
Séries de 5 services  
*Position relanceur choisie par serveur*



## OE

Servir fort, se mettre à distance en CD pour donner de la vitesse à la balle dans le but marquer le point

## Fil Rouge

Indice de rupture (I-R)  
Indice efficacité (I-E)



Poules quasi stables de 6 à 8  
Binôme : coach/joueur  
Schémas de jeu précis

## Cadre Structurant

Egalité de pouvoir d'actions

Même OE que « tout en CD » mais contraintes + : compétence >

## Indice d'efficacité : IE

NOMS	POULE Prénoms	1										Pts gagnés	Pts perdus	IE
		J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10			
	HUGO		9	5		13	12	7		10	12	68	79	46%
	NOLWEEN	11		8	10	15		7	11	12	10	84	76	53%
	FLORENT	15	12		15	17	10	8	9	12	13	111	69	62%
	LAURINE	7	10	5		10		3	7	7	4	53	94	36%
	GAEL	7	5	3	10		8		3	8	7	51	109	32%
	ALEX	8		10		12		8	14	9	11	72	68	51%
	BARNABE	13	13	12	17		12		8	14	14	103	57	64%

## Indice de rupture : IR



Indice de rupture : IR 1

Nb Pts Marqués avec de  
la vitesse / Nb Pts  
Marqués.

Indice de rupture : IR 2

Nb Pts Marqués avec de  
la vitesse en 3 touches  
max/ Nb Pts Marqués.

# La FPS « 1 Re par mise en jeu » version « schéma »

## Contraintes

### emblématiques

1 seul Re / mise en jeu  
2 essais par mise en jeu  
Séries de 5 services  
Position relanceur  
choisie par serveur

## OE

Varie ses schémas de jeu à partir du service, les adapte, pour gagner sa série de services



## Fil Rouge

### IE

IS : Validation Séries de services  
Validation de schémas de jeu



Poules quasi stables de  
6 à 8  
Binôme : coach/joueur  
Schémas de jeu précis

## Cadre Structurant

Egalité de pouvoir d'actions

OE et compétence différents de « tout en CD »

## Un « pas en avant » : rupture dans l'action

- Combiner de manière variée vitesse /direction sur les services en utilisant le paramètre « position du relanceur »
- Stabiliser des enchaînement d'actions et réaliser actions « vitesse » efficaces
- Contrer le jeu adverse en contrôlant la hauteur de retour

## Un « pas en avant » : rupture dans l'intention.

- Construction intentionnelle du gain ; 2/3 schémas de jeu à partir du service.
- Choix d'actions ( alternatives) à partir de 2 signaux pendant le jeu ; la position du joueur et l'utilisation du Re
- Penser « série de services » et non « coup/ coup » pour créer de l'incertitude

# Mise en place de la FPS

## Leçon 1

- 3/4 poules relativement homogènes de 7/8 élèves.
- 1 arbitre + 1 observateur (score)
- Prise de résultats sur IE
- Respect des règles du jeu

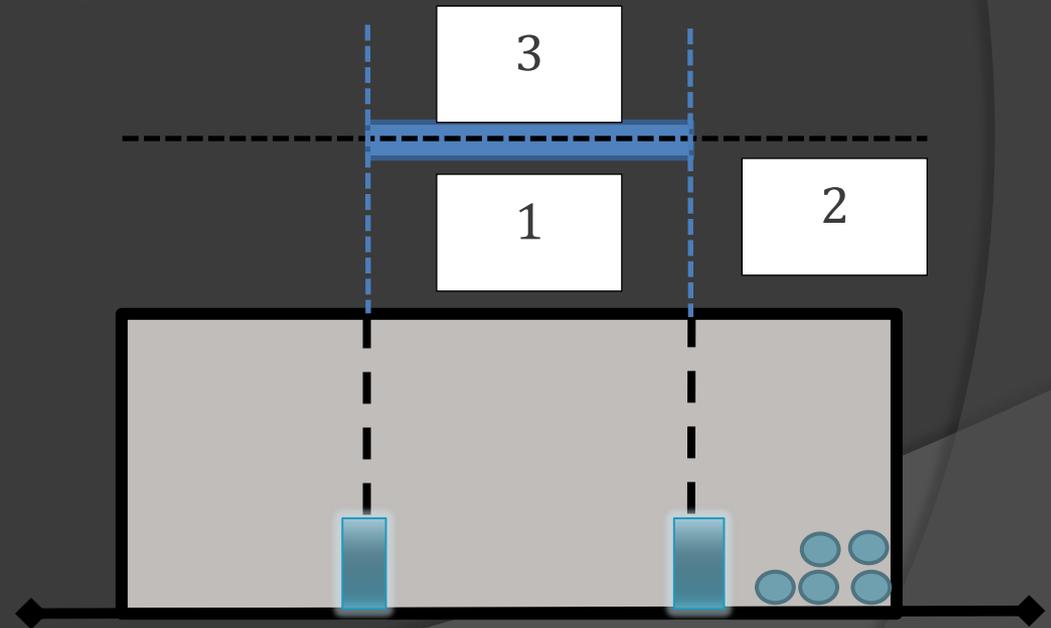
## Leçon 2

- Ajustement des poules à partir des IE
- IE + le gain de ses séries de services (3 sur 5) ; utilisation de bouchons . Calcul IS

## Règles du jeu FPS

- Service à plat (Re ou CD)
- 2 essais au service
- 1 seul Re par mise en jeu pour les 2 joueurs

*Leçon 2* : Choix du placement du relanceur par le serveur sur l'une des 3 positions



## Indice d'efficacité : IE

POULE	1									Pts gagnés	Pts perdus	
NOMS	Prénoms	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7				IE perf
	Félix			13	17	15	15	15	16	91	29	76%
	Samuel		7		12	13	10	7	13	62	58	52%
	Armand		3	8		16	8	13	11	59	61	49%
	Théo		5	7	4		10	5	9	40	80	33%
	Charly		5	10	12	10		13	10	60	60	50%
	Simon		5	13	7	15	7		12	59	61	49%
	Antoine		4	7	9	11	10	8		49	71	41%

## Indice Stratégie : IS

Indice Stratégie IS : Nb de séries de services gagnées / Nb de séries de services jouées

SCORE	Prénoms	SERIES SERVICES						TOTAL séries	IS
		Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6		
J1	Félix	2	2	2	2	2	2	12	100%
J2	Samuel	1	2	0	2	2	2	9	75%
J3	Armand	2	2	2	1	0	1	8	67%
J4	Théo	0	1	1	0	0	2	4	33%
J5	Charly	0	2	2	2	0	2	8	67%
J6	Simon	2	2	1	2	0	0	7	58%
J7	Antoine	1	2	1	0	0	0	4	33%

## Indice Stratégie Complémentaire : les points gagnés grâce à la vitesse :

- Balle touchée mais non contrôlée ( en dehors de la table )
- Balle non touchée par l'adv
- Un point gagné « 2° revers »

SCORE	Prénoms	POINTS DIRECTS						TOTAUX	ISC	
		Match 1	Matche 2	Match 3	Matche 4	Match 5	Matche 6			
J1	Félix		6	1	4	2	3	4	20	22%
J2	Samuel		0	2	0	1	2	4	9	15%
J3	Armand		3	2	4	1	1	4	15	25%
J4	Théo		1	2	0	0	0	2	5	13%
J5	Charly		2	0	1	3	2	2	10	17%
J6	Simon		3	2	0	2	0	0	7	12%
J7	Antoine		0	1	0	1	3	0	5	10%

On a alors 2 indices qui permettent d'apprécier l'efficacité des schémas de jeu utilisés à partir du service pour conclure le point en utilisant la vitesse + exploitation « avantages ».



**PARTIE 2 : « 1 RE / MISE EN JEU »  
JOUER, APPRENDRE ET RÉUSSIR DANS  
LA FPS**

# Ce qu'induit la « FPS » : exemple d'activités d'élèves



L'élève construit son intentionnalité tactique (S&b3) à partir des variables mises en avant par la FPS

- Choix du placement relanceur
- 1 seul Re

Les pts à améliorer :

- Vitesse et masquage du service
- S'ajuster et changer la direction d'un coup rapide



L'intentionnalité tactique dure le tps de l'échange

Les points à améliorer

- Le contrôle de la hauteur en Re
- Stabiliser 2 ou 3 schémas à partir des services / position Relanceur

# Pour réussir dans la FPS, il faut apprendre de 2 à 4 des savoirs

Combiner chgt direction et vitesse à partir de 2 signaux

C 1  
conclure par un pt « direct »

Construire quelques schémas de jeu et ses alternatives

C 2  
Construire un schéma jeu

1 seul  
Re /  
mise en  
jeu

Contrôler la hauteur en contre-attaque Re

C 3  
Contrôler la vitesse en Re

Masquer, contraster ses services pour obliger à une adaptation

C 4  
Varier dans sa série de service

Dans toutes ces petites boucles il faudra retrouver la relation entre action (comment) et signal placement ou signal Re (quand)

En fonction du contexte, 3 stratégies possibles pour mettre en œuvre cette dynamique GB/PB

1. **Une contrainte secondaire** : modifier certains paramètres de la FPS pour orienter sur un savoir particulier
2. **Un Zoom** : « découper » un moment de la FPS pour “zoomer” sur une partie de la FPS et densifier le travail
3. **Un dispositif spécifique** : proposer des situations, itinéraires d'apprentissage ( SJ + SF) différenciés ou non ( groupements), au cœur de la leçon ou lors de l'échauffement ( routines)

Attention, diminuer la complexité ne veut pas dire que l'on entre dans une démarche analytique. Les petites boucles n'ont de sens que si elles s'articulent le *dans le temps d'une leçon* par exemple aux activités dans la grande boucle.

## Une « contrainte » pour orienter l'activité dans la FPS : les fils rouges dans la boucle C1

**IS 2** : 3 types de pts « directs » qui peuvent faire l'objet d'une valorisation, ou d'un calcul d'efficacité

- Balle touchée mais non contrôlée ( en dehors de la table )
- Balle non touchée par l'adv
- Un point gagné « 2° revers »

*Pistes de valorisation* : pt bonus, double gain, gain mise en jeu...

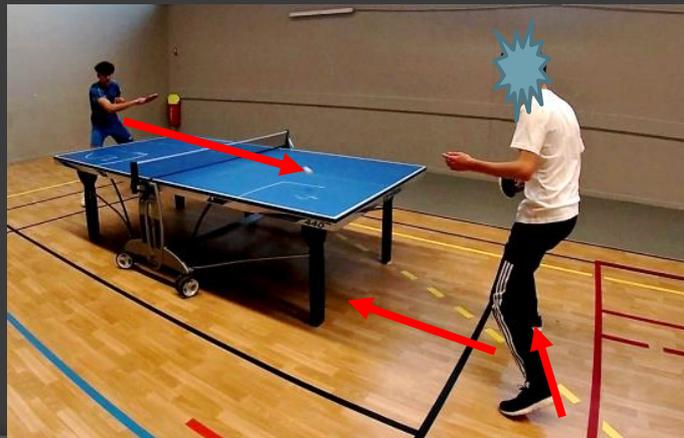
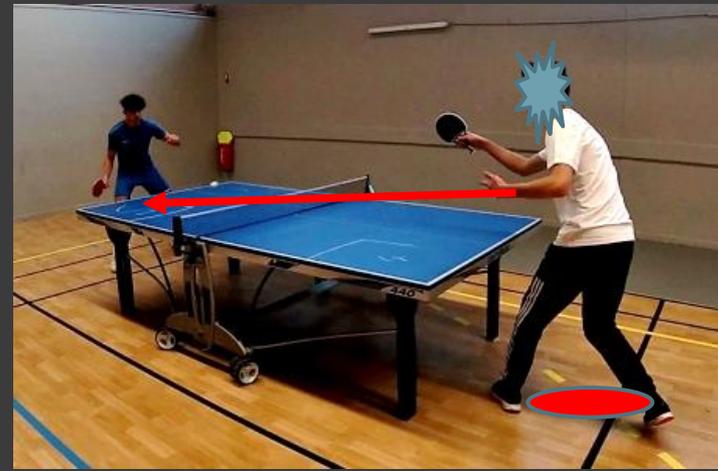
*Autres contraintes* : position serveur, 2 touches de balles, 1c 2...

### **Les critères de réalisation « clés »**

- Ajustements placements de pieds (obliques) pour jouer CD
- Choix de la direction en fonction de l'attitude Adv (espace vide ou 2° Re)
- Choix du type d'action ( Att CD ou smash) en fonction de la hauteur de la balle

# Un « zoom » pour densifier l'activité : boucle C3, contrôler en Re.

Consignes : retour de service sur le Re + 2 touches max pour Relanceur. Le serveur doit remiser la 5<sup>e</sup> balle pour gagner ( avec ou sans 1 seul Re).



## Le savoir visé

Contrôler l'énergie de la balle en contre-att Re en réalisant des trajectoires plus tendues de façon à gêner l'attaque adverse et à ne pas se mettre en difficulté.

Rester près de la table et accepter de prendre la balle dans sa phase montante



Contre-attaque = pas de phase élan = logique re renvoi

Rester près de la table pour diminuer la distance à parcourir



Contrôler la hauteur du retour par l'orientation raquette-geste (accompagnement)

Rester de face pour être mobile pour relancer sur la 5<sup>e</sup> balle



Contrôler la direction et l'énergie pour gagner le point

# Un dispositif spécifique : boucle C2 Construire un schéma jeu

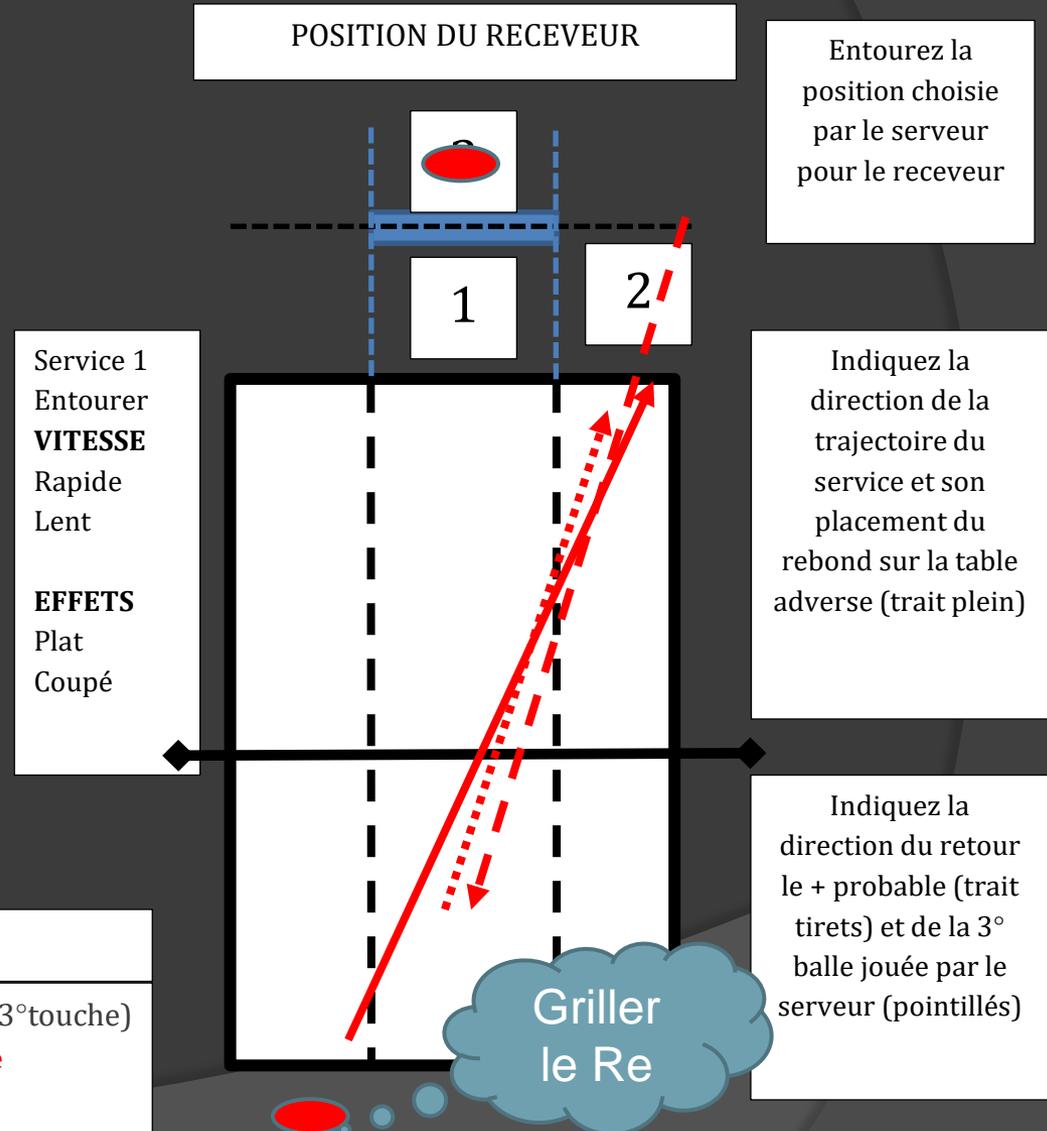
Poule de 8 joueurs, 4 binômes  
Binôme A1 et A2. Jeu : FPS

**Temps 1** : mettre au point un Schéma pour A1 et A2 (Fiche)

A1 choisit une position pour A2.

A l'issue de chaque mise en jeu, A1&2 cherchent à repérer certaines régularités sur :

- le retour de service R1,R2 (fct choix Re)
- le coup de la 3<sup>o</sup> balle



## Schéma de jeu N°1 DU SERVEUR A1.(nom)

2 <sup>o</sup>	coup	joué	par	le	serveur	(3 <sup>o</sup> touche)
SI R1	Haut centre		Alors je joue	Smash CD	sur	Re
SI R2	Basse CD		Alors je joue	Att CD	croisée.	

Temps 1 répété sur L1&2 : A1 et A2 ont un schéma de jeu (niveau 1 ou 2 de description) et A1 connaît et peut reconnaître le schéma de A2.

L'intérêt de ce temps de co-travail A1&A2 est double :

1. Centrer l'activité des élèves sur le repérage de régularité entre service et 3<sup>o</sup> balle
2. Permettre de former un observateur-coach pertinent qui puisse identifier des coups et des schémas de jeu prévus.

**Temps 2** : retour à la FPS validation du Schéma pour A1 et A2

Les binômes d'une même poule s'affrontent : A1&2 contre B1&2

Match : A1 contre B1 et observateur-coach A2 et B2

Règle : sur une série de 5 services, le serveur doit tenter 3 fois son schéma

Bilan : ajustement du schéma  
( amélioration des actions + alternatives)

N° service	Gain	Perte	Sch 1	Pt Direct
1	1		0	1
2		1		
3	1		1	0
4	1		1	1
5		1		