

TENNIS DE TABLEAU CYCLE 3



ASSUMER DES RÔLES SOCIAUX EN EPS
POUR APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE

Anne Lindecker CP EPS
Romain Bernaud ERUN

OBJECTIFS DE FORMATION



Connecter le parcours de formation EPS au parcours citoyen



Inscrire le développement de compétences individuelles dans des parcours collectifs



Proposer des épreuves collectives pour évaluer une citoyenneté en acte

DÉROULEMENT

I. PARTIE PRATIQUE

Vivre une progressivité des apprentissages

II. PARTIE THEORIQUE

a. Cadre institutionnel

b. Socle commun, programmes, repères d'apprentissages

c. Spécificités du tennis de table et problématique en jeux de raquettes

DÉROULEMENT

d. Conditions de réussite

e. Proposition de cycle d'apprentissage en tennis de table

f. Plan de séance

g. Le collectif pour développer la citoyenneté

h. Les apports du numérique

CADRE INSTITUTIONNEL

Description	Formateurs	<u>Problématique de métier</u>
<u>Tennis de table</u> Assumer les rôles sociaux en EPS pour apprendre à vivre ensemble Présentiel 3 h	A. Lindecker, CP EPS R. Bernaud, ERUN	✦ Comment questionner les modalités de travail et l'utilisation des outils numériques dans des séances de tennis de table pour favoriser l'engagement des élèves ?
<u>Concevoir</u> A distance 1h30		
<u>Expérimenter et analyser</u> En collaboration avec la conseillère pédagogique 1h30		

RETOUR SUR LE QUESTIONNAIRE

1) Donner un élément de réussite en sport de raquette dans votre pratique de classe

3 réponses

Anticiper le retour du projectile pour être en mesure d'opérer un déplacement et le positionner

Je n'ai pas encore pratiqué de sport de raquette avec une classe.

Etre capable de faire une partie entre paires en respectant les règles

2) Donner un élément qui vous questionne en sport de raquette (demande, besoin)

5 réponses

Progression

Mise en place d'une activité de ce type avec un collectif nombreux

Avoir a sa disposition le matériel nécessaire

J'aimerais avoir des exemples de jeux ou d'exercices à pourvoir utiliser avec des élèves (des situations concrètes)

le matériel.

SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPETENCES ET DE CULTURE

Domaine 3
La formation
de la personne
et du citoyen

Partager des règles,
assumer des rôles et
des responsabilités

- **Respecter les règles de sécurité, le règlement pour faire et permettre de faire.**
- **Respecter et comprendre les rôles à assurer** (partenaire, adversaire, arbitre, observateur, coach) et **les règles du jeu.**
- **Se doter d'une posture sociale :**
 - accepter le résultat, perdre et gagner loyalement sans se laisser dépasser par l'enjeu ;
 - garantir en tant qu'arbitre ou juge la sécurité du ou des pratiquants dans un contexte de match ou duel règlementé ;
 - accepter la victoire et la défaite en respectant notamment les rituels des duels ou matchs ;
 - organiser un tournoi, savoir remplir une feuille de match (systèmes « coupe, championnat, montante / descendante »).

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes
et outils pour apprendre

- » Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- » Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- » Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Domaine du socle : 2

PROGRAMMES

CA4	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none">- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.- Coordonner des actions motrices simples.- Se reconnaître attaquant / défenseur.- Coopérer pour attaquer et défendre.- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.- S'informer pour agir.

REPERES D'APPRENTISSAGE

<p><i>Jeux de raquettes (badminton, tennis) :</i> <i>« En situation aménagée, s'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.</i></p> <p><i>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</i></p> <p><i>Respecter l'adversaire et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</i></p> <p><i>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.»</i></p>	<p>Maîtriser les habiletés de base : servir, renvoyer de différents lieux vers des zones différenciées</p>
	- servir dans un espace défini
	- maîtriser les gestes techniques : coup droit/revers frappe haute/basse/tendue - forte/amortie
	- se déplacer en fonction de trajectoires variées
	- se replacer
	- atteindre des zones déterminées du terrain adverse : avant/arr.
	- <i>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</i>
	<p>Adopter une stratégie pour gagner</p>
	- chercher à provoquer la faute de l'adversaire
	- renvoyer régulièrement pour gagner
	- renvoyer hors de portée de l'adversaire pour gagner
	- tenir un rôle d'arbitre, d'observateur, de secrétaire
- <i>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</i>	
- <i>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</i>	

SPÉCIFICITÉS DU TENNIS DE TABLE

Développement de capacités de contrôle (gestuelles et émotionnelles) et de vitesse (réaction, prise d'information et de décision)

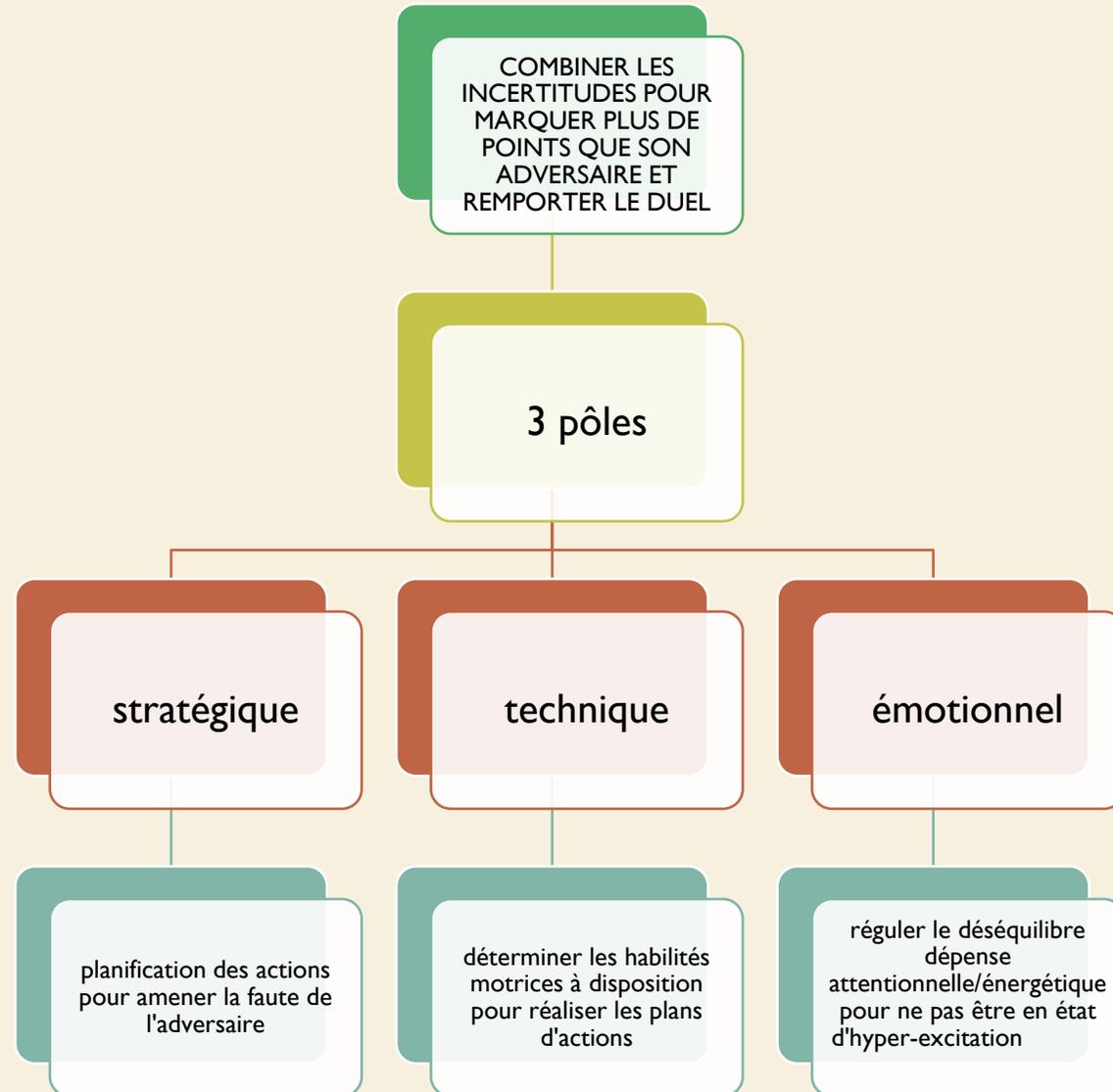
3 types d'incertitudes:

- spatiale (proximité et précision des placements)
- temporelle (variété de vitesse de balle)
- événementielle (rotations)

prise d'indices sur adversaire:

- spatiaux (orientation générale du geste et de la raquette adverse: prévision direction balle)
- temporels (énergie du geste et moment de contact balle-raquette:vitesse de balle)
- évènementiels

PROBLÉMATIQUE EN SPORTS DE RAQUETTES



LES CONDITIONS DE RÉUSSITE

- Programmer un cycle d'apprentissage visant l'acquisition de compétences techniques, stratégiques et citoyennes
- Donner un temps d'expérimentation suffisant pour l'élève
- Proposer des situations variées facilitantes ou plus complexes selon le cas
- Utiliser les rôles sociaux pour développer l'autonomie et la citoyenneté:
 - Interdépendance entre élèves dans les réalisations collectives
 - Auto-régulation
 - Evaluation collective

DÉMARCHE

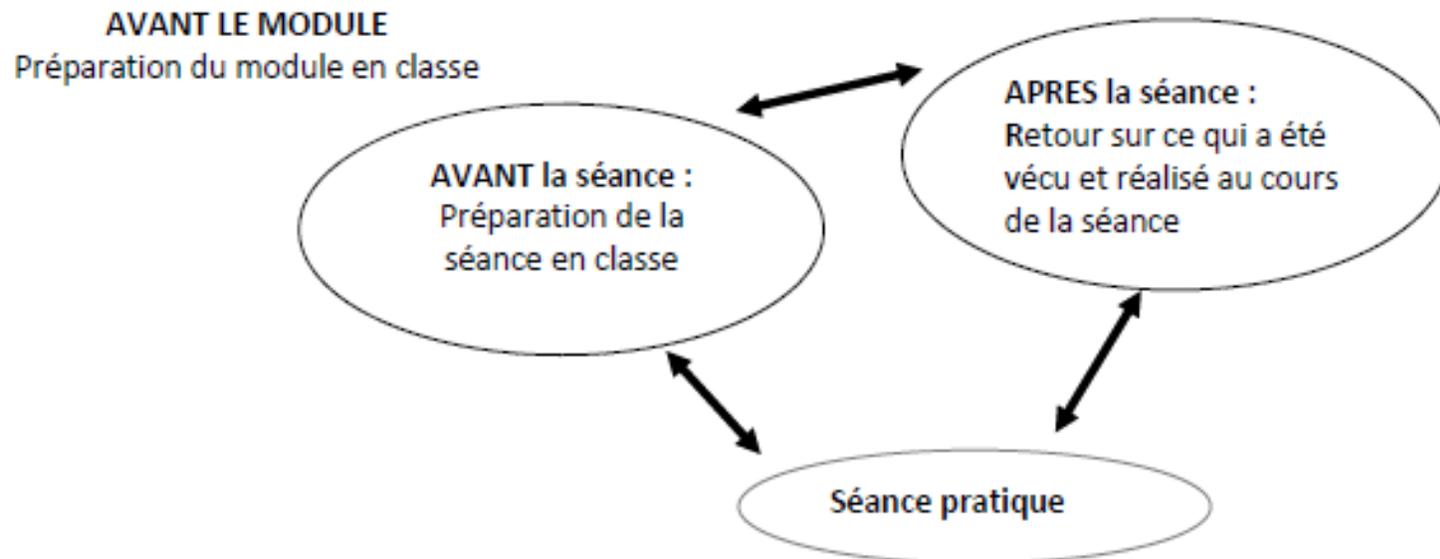
C'est mettre en place une démarche pour que l'élève puisse apprendre et développer tous les aspects de la compétence : capacités, connaissances, attitudes, c'est lui permettre de :



Il est important pour favoriser l'apprendre d'organiser des liens entre le FAIRE et le DIRE dans des allers-retours entre la classe et le gymnase.



ORGANISER DES TEMPS D'APPRENTISSAGE :



⁶ R. Michaud, JP. Goffoz, A. Martinet, sous la direction de T. Terret 2003 L'Education physique et sportive Agir dans le monde, éd. Nathan

PROPOSITION D'UN CYCLE D'APPRENTISSAGE EN TENNIS DE TABLE

- Évaluation diagnostique ([technique](#), [stratégique](#)) à partir d'une situation de référence
- Explicitation des [règles d'or, de fonctionnement](#) et de jeu minimales ([affiches 1](#) et [2](#))
- Situations d'apprentissages

OA1 Objectif d'apprentissage : [MAITRISER LE CONTACT BALLE-RAQUETTE](#)

OA2 Objectif d'apprentissage : [MAITRISER LES GESTES TECHNIQUES FONDAMENTAUX: le revers, le coup-droit](#)

OA3 Objectif d'apprentissage : [SE DEPLACER EN FONCTION DE TRAJECTOIRES VARIEES](#) (affiche)

AO4 Objectif d'apprentissage : [SERVIR](#) (affiche)

OA5 Objectif d'apprentissage : [RENOYER REGULIEREMENT ET AUGMENTER LA VITESSE POUR GAGNER](#)

OA6 Objectif d'apprentissage : [MAITRISER LES GESTES TECHNIQUES FONDAMENTAUX: la frappe](#)

OA7 Objectif d'apprentissage : [ATTEINDRE DES ZONES DETERMINEES DE LA TABLE ADVERSE](#) (affiche)

OA8 Objectif d'apprentissage : [SERVIR POUR GAGNER](#)

- Évaluation collective

PLAN DE LA SÉANCE D'EPS

Échauffement en intégrant les fondamentaux en sport de raquettes

Situations d'apprentissage

Matches aménagés

LE COLLECTIF POUR DÉVELOPPER LA CITOYENNETÉ

POUR UNE EPS DU DEDANS,
CENTRÉE SUR L'EXPÉRIENCE DES ÉLÈVES ET CONÇUE PAR LES ENSEIGNANTS
EN FONCTION DES SINGULARITÉS DE LEUR CONTEXTE D'ENSEIGNEMENT

UNE EPS CITOYENNE

Connecter le parcours de formation EPS avec le « parcours citoyen »

Inscrire le développement de compétences individuelles dans des parcours collectifs

Proposer des épreuves collectives pour évaluer une citoyenneté en acte

Amplifier l'interdépendance entre les élèves dans les réalisations collectives

Inscrire les démarches de tutorat dans des histoires collectives

Encourager le débat en donnant l'opportunité aux élèves de « mettre en jeu quelque chose en commun »

FORMER DES « CLUBS » POUR DÉVELOPPER LA CITOYENNETÉ DES ÉLÈVES

- À partir de montées-descentes (évaluation diagnostique) former des équipes hétérogènes
- Conserver ces équipes pendant toute l'unité d'apprentissage
- Donner du sens au rôle d'observateur en l'associant à un rôle de coach impliqué dans la réussite de ses partenaires
- A la fin de chaque séance, les matches aménagés jouer contre les joueurs d'une autre équipe ou par thème au sein de l'équipe (cf diapositive suivante)
- A la fin de l'unité d'apprentissage, organiser un tournoi inter-équipes du type « gentleman »: match continu où tous les élèves de l'équipe se succèdent tous les 10 points (reprise du score du partenaire)

MATCHS AMENAGÉS PAR THÈME

RENCONTRES PAR CLUB EN FONCTION DES THÈMES DE LEÇON

THÈMES DE LEÇON	RENCONTRES PAR CLUB THÉMATISÉES
<p>1 - La continuité de l'échange Pousser l'adversaire à la faute en assurant la continuité de l'échange dans une zone d'inconfort (fond du terrain)</p>	<p>Match par équipe à thème Match par équipes en trois manches. Chaque manche, de 10 mises en jeu, oppose un joueur de chaque équipe. Le nombre de points marqués pour chaque mise en jeu correspond au nombre d'échanges réalisés pour gagner le point. Les deux élèves entraîneurs ont le droit de demander un temps mort pour conseiller leur partenaire.</p>
<p>2 - La rupture de l'échange Être attentif au placement de son adversaire pour reconnaître et exploiter des situations favorables à la rupture de l'échange</p>	<p>Double avec la règle d'alternance* du tennis de table Le double se déroule en 20 mises en jeu. Chaque joueur repère son adversaire direct (celui qui doit jouer ses volants). Les joueurs possèdent des maillots de couleurs différentes pour faciliter le repérage des adversaires. Un point gagné marque trois points si l'adversaire ne touche pas le volant (sinon un point). *En tennis de table, les joueurs du double frappent alternativement la balle</p>
<p>3 - La construction du point Enchaîner des frappes pour se créer des situations favorables à la rupture de l'échange dans un espace donné</p>	<p>Match par équipe en continu Les joueurs tournent toutes les deux mises en jeu. Un point est marqué par l'équipe lorsque le point est gagné par un volant qui tombe directement dans un des quatre carrés tracés aux quatre coins du terrain (la taille des carrés peut varier selon le niveau des joueurs). Le match est remporté lorsque trois des quatre carrés ont été atteints.</p>
<p>4 - La construction du point dès le service Servir pour mettre en difficulté l'adversaire</p>	<p>Simple avec la mise en jeu d'un partenaire Match par équipes en trois manches. Chaque manche, de 10 mises en jeu, oppose un joueur de chaque équipe. Les mises en jeu sont réalisées par un troisième joueur (le partenaire de celui qui est au service). Celui-ci cherche à mettre l'adversaire en difficulté dès le service.</p>
<p>5 - La gestion stratégique du match Prendre en compte les caractéristiques du rapport de force pour déterminer une stratégie de jeu</p>	<p>Simple avec coups bonus Après concertation avec ses entraîneurs, le joueur annonce à l'arbitre un coup bonus (smash, amortie, lob, etc.). Lorsque le joueur gagne un point avec ce coup, il remporte trois points. Le match se déroule en 10 mises en jeu. Les entraîneurs peuvent demander deux temps morts pour conseiller leur partenaire et modifier son coup bonus.</p>
<p>6 - La gestion du score Tenir compte de l'évolution du score pour adapter la prise de risque</p>	<p>Comptage de type tennis avec changement de joueurs tous les jeux Le comptage des points 15-30-40-jeu présente l'intérêt de jouer tous les points sans être trop distancé au score. Après chaque jeu, deux nouveaux adversaires prennent le relais pour continuer le match en cours. La rencontre est terminée quand une équipe a remporté six jeux.</p>

ASSUMER LES RÔLES SOCIAUX EN EPS POUR APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE

Rôles sociaux en tennis de table :

- Lanceur
- Joueur
- Ramasseur
- Observateur /coach
- Arbitre

ARBITRE

- **COMPTER LES POINTS ET EXPLIQUER SES DÉCISIONS**
- REEMPLIR UNE FEUILLE DE MATCH

<https://www.reseau-canope.fr/notice/organisation-dun-tournoi.html#bandeauPtf>

OBSERVATEUR COATCH

- REEMPLIR UNE GRILLE
D'OBSERVATION ET
L'EXPLICITER AU JOUEUR**
- PROPOSER DES
STRATÉGIES LORS D'UN
MATCH**
- FILMER DES PHASES DE
JEU**

LANCEUR

**LANCER LES
BALLES À LA
MAIN POUR
PERMETTRE AU
JOUEUR DE
RÉPÉTER LES
GESTES
TECHNIQUES
RAPIDEMENT**

RAMASSEUR

**RAMASSER LES
BALLES POUR
PERMETTRE
D'ENCHAINER
LES SITUATIONS**

LES APPORTS DU NUMÉRIQUE

EN SALLE DE SPORT

- Filmer des phases de jeu (situation de référence, matchs aménagés,...)

EN CLASSE

- Évaluer les compétences stratégiques à partir d'une grille d'observation: Auto-évaluation ou évaluation entre pairs
- Créer un répertoire collectif de stratégies
- Coin informatique:

Suivre les progrès tout au long du cycle d'apprentissage

Visualiser les gestes techniques à partir de vidéos et les intégrer par des gestes mentaux

UNE PRÉCAUTION : LE DROIT À L'IMAGE

- ✓ Un [formulaire](https://eduscol.education.fr/internet-responsable/ressources/boite-a-outils.html) intitulé « Autorisation d'enregistrement de l'image/de la voix (personne mineure) » est disponible sur le site de référence : <https://eduscol.education.fr/internet-responsable/ressources/boite-a-outils.html>
- ✓ Les élèves et leurs parents doivent donner leur accord pour être filmés. Les élèves sont ainsi impliqués dans ce processus de sensibilisation au droit à l'image qui est expliqué en classe.
- ✓ Il est conseillé de supprimer les vidéos en fin de séquence, celles-ci n'étant plus utiles. Si toutefois le cycle est programmé sur 2 ans, les vidéos peuvent être conservées une année supplémentaire afin de servir de mémoire.

LE NUMÉRIQUE, UN CADRE INSTITUTIONNEL

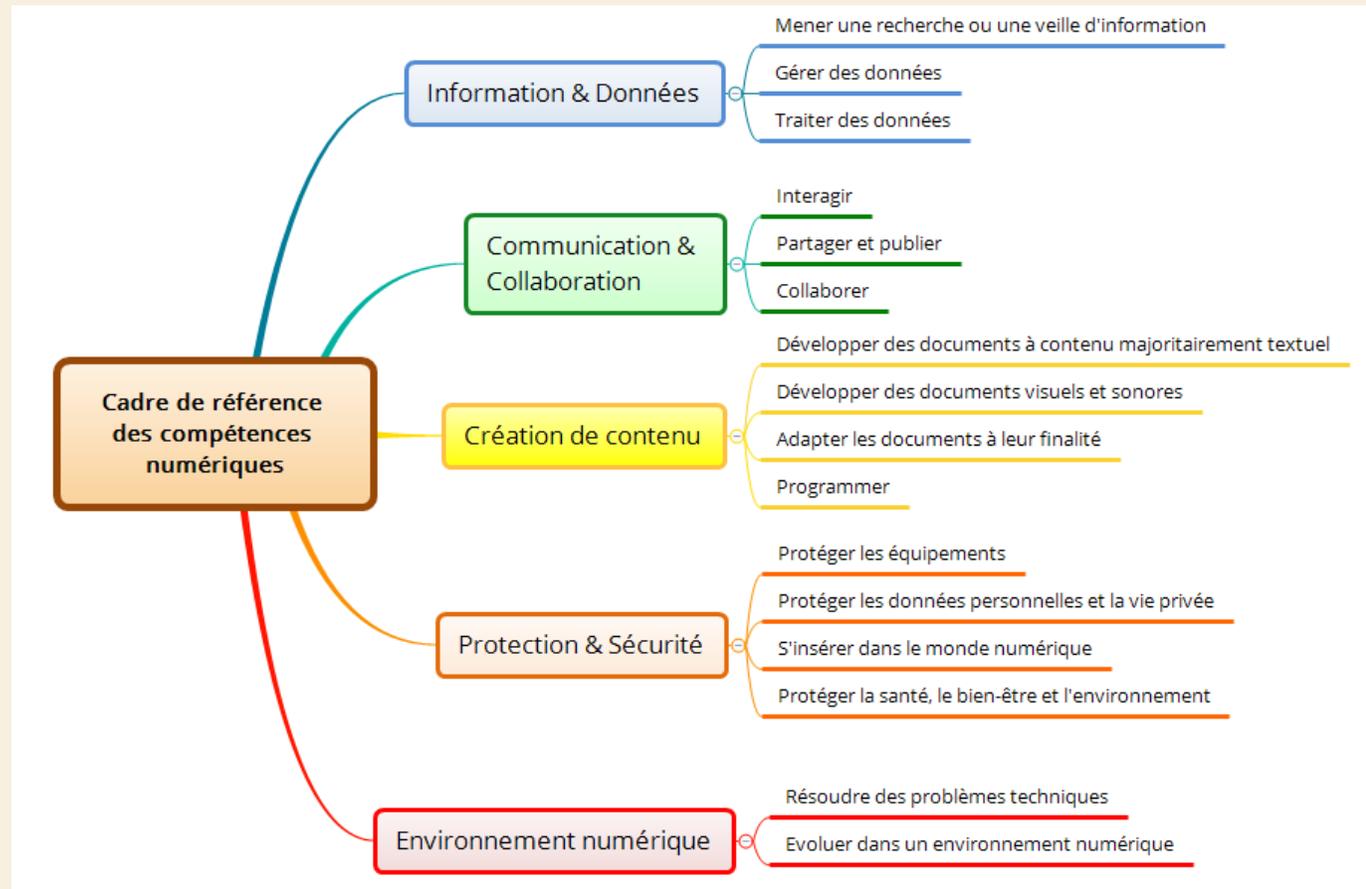
CADRE INSTITUTIONNEL 2 : LE CRCN

- ✓ Le cadre de référence des compétences numériques a été promulgué par décret le 30 août 2019.
- ✓ Il fixe les compétences numériques attendues dans cinq domaines d'activités et huit niveaux de maîtrise de ces compétences.
- ✓ Un bilan de la maîtrise des compétences numériques des élèves est réalisé en classe de CM2 et en classe de 6^{ème}.

LE NUMÉRIQUE, UN CADRE INSTITUTIONNEL

CADRE INSTITUTIONNEL 2 : LE CRCN

✓ Les compétences sont détaillées comme suit :



DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DÉVELOPPÉES (CRCN)

1. Information & données

1.2. Gérer des données

Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur et les retrouver

2. Communication & collaboration

2.4. S'insérer dans le monde numérique

Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun

5. Environnement numérique

5.1. Résoudre des problèmes techniques

Résoudre des problèmes empêchant l'accès à un service numérique usuel.



**MERCI POUR
VOTRE
ATTENTION**