

ACTIVITÉS

D'OPPOSITION DUELLE : SPORTS DE RAQUETTE



Le «groupement des activités d'opposition duelle : sports de raquette» se caractérise par des activités mettant en jeu deux joueurs en simple, quatre joueurs en double, qui s'affrontent dans le but de gagner la confrontation en provoquant une faute ou un non-renvoi de l'adversaire :

- en frappant un volant ou une balle ;
- en cherchant à atteindre une cible horizontale après avoir franchi une cible verticale ;
- en cherchant, dans la même action motrice, à réduire les incertitudes produites par l'adversaire en réception, tout en cherchant à émettre le maximum d'incertitude en attaque.

On retrouve dans ce groupement :

- le badminton ;
- le tennis de table ;
- le tennis, etc.

CLASSE DE 6^e

Activités conseillées

Ces activités seront programmées pour développer une intelligence tactique dans un rapport de force :

- en prenant des décisions : analyse de la triple contrainte événementielle (quel coup va effectuer l'adversaire ?), spatiale (où va tomber le volant ? la balle ?), temporelle (frapper le volant ou la balle avant qu'il ou elle ne tombe) pour définir un projet d'action ;
- en développant une motricité spécifique pour se déplacer, frapper, viser, se replacer et assurer ainsi des trajectoires judicieuses pour remporter l'échange.

Dans le cadre d'une organisation efficiente des apprentissages de l'élève, il nous semble intéressant d'établir une progression allant du concret (la tactique par la cible) vers une démarche de plus en plus abstraite (la tactique par le volume, puis par le temps).

Programmer le **badminton** en 6^e peut aider l'élève à se confronter à la prise d'informations nécessaire à l'élaboration tactique. Cette confrontation sera d'autant plus aisée que le temps de traitement des informations est, du fait des trajectoires freinées du volant et de l'absence de rebond, facilité en badminton.

Le badminton, c'est également l'assurance :

- d'une confrontation émotionnelle ;
- d'une pratique dynamique et énergétique de l'ensemble de la classe ;
- d'une pratique mettant en action un grand nombre d'élèves sur une surface qui peut être limitée ;
- d'une pratique dans un confort sonore enviable ;
- d'une possible introduction à la pédagogie différenciée pour les élèves.

BADMINTON

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante ■

En 6e, l'élève va traiter des informations pour construire une cible au sol. Entrer dans l'activité par la gestion d'une cible à libérer puis à exploiter, c'est respecter la nécessité de repères concrets pour un élève de 6e.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

La pratique de l'activité se fait en gymnase (absence de courant d'air).

L'enseignant doit s'assurer que le matériel permet une condition de pratique crédible : maîtrise du recordage, filet à hauteur de 1 m 50), volants à trajectoires freinées (jupe du volant en état).

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. Situation et conditions de réalisation ■

Ne pas décontextualiser la technique de situations proches du jeu.

Favoriser la stabilisation d'une technique dans le jeu en mouvement avec volant (alternance de déséquilibre et de recherche d'équilibre).

Match en 1C/1 :

Décompte des points normal (éviter le tie-break permet de prendre plus de risques dans le rôle de serveur).

Terrain permettant un jeu latéral (minimum de 4 mètres) et en profondeur (maximum de 6 à 7 mètres).

Dans un rapport de force sensiblement équivalent.

Pour faciliter la gestion de la classe, des matchs au temps sont préférables.

Match en 2C/2 :

Équipes hétérogènes dans leur constitution et homogènes entre elles.

Éléments de progressivité

Découvrir l'activité par le jeu en profondeur, puis s'orienter vers le jeu latéral.

B. «De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

CONDUITES INITIALES DES ÉLÈVES : «D'une activité spontanée de renvoi...	«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	INDICATEURS DE FIN D'ÉTAPE : ... vers une activité tactique avec recherche de rupture»
<ul style="list-style-type: none"> Le rapport à l'activité est un rapport au volant (alignement ceil-raquette-volant). Le joueur est face au volant ; le service réglementaire pose un problème. 	<ul style="list-style-type: none"> Lire des trajectoires freinées pour jouer en équilibre ou en mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> Le rapport à l'activité est un rapport duel centré sur une cible libre à construire, puis à exploiter, où le joueur est face au terrain adverse et face à un adversaire.
<ul style="list-style-type: none"> Le joueur est spectateur entre deux frappes. Les trajectoires émises sont centrées en direction, en puissance et sont essentiellement en cloche. 	<ul style="list-style-type: none"> Construire l'espace de jeu du badminton : <ul style="list-style-type: none"> à viser, à atteindre ; à défendre en se déplaçant sur l'ensemble de son terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur est actif et mobile entre deux frappes. Les trajectoires produites permettent l'exploitation maximale de la surface du terrain adverse ; les déplacements effectués couvrent l'ensemble de son terrain.
<ul style="list-style-type: none"> Les échanges sont nombreux, sans recherche de rupture d'échange. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploiter la production de la cible libérée et libre. 	<ul style="list-style-type: none"> Durant l'échange, les joueurs se déplacent ; le gain de l'échange se fait par des points gagnants.

Obstacles

• d'ordre moteur :

– difficulté pour servir sous la taille → favoriser une mise en jeu par trajectoire montante ;

– difficulté à être bien placé → favoriser un remplacement vers le centre et non au centre ;

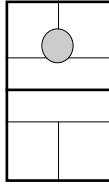
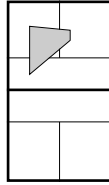
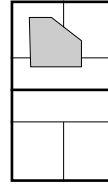
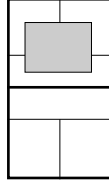
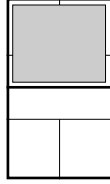
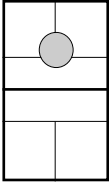
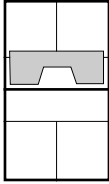
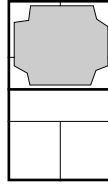
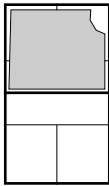
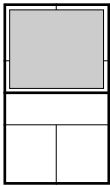
– difficulté de la frappe haute côté revers haut → favoriser le contournement du revers et une frappe coup droit.

• d'ordre informationnel :

difficulté d'adaptation à des trajectoires freinées → aller vers le volant.



III - Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»	QUELQUES REPÈRES SUR L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<ul style="list-style-type: none"> • Lire des trajectoires freinées pour jouer en équilibre ou en mouvement. • Construire l'espace de jeu du badminton : <ul style="list-style-type: none"> - à viser, à atteindre ; - à défendre en se déplaçant sur l'ensemble de son terrain. • Exploiter la production de la cible libérée et libre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produire et varier la puissance et la direction des trajectoires émises. • Identifier le plus tôt possible les trajectoires reçues. • Gagner les échanges sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle. • Se déplacer : <ul style="list-style-type: none"> - pour frapper en position équilibrée : <ul style="list-style-type: none"> viser tout le terrain adverse en position près du filet, pied droit en avant pour les droitiers, pied gauche pour les gauchers ; viser le terrain adverse et déplacer l'adversaire du fond du terrain, en effectuant une rotation centrale pour frapper fort¹. - pour frapper en position déséquilibrée : en utilisant le saut arrière avec ciseaux de jambes si la trajectoire du volant dépasse l'élève vers l'arrière ; - pour se replacer après un déplacement : maîtriser les forces centrifuges pour se replacer rapidement après la frappe vers le centre du terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilité du joueur entre deux frappes : <ul style="list-style-type: none"> - joueur spectateur : se met en mouvement quand le volant est dans son camp (logique de frappe) ; - joueur relanceur : se met en mouvement après la frappe adverse (logique de renvoi) ; - joueur prévoyant : se replace vers une position centrale avant la frappe adverse (logique de rupture) ; - joueur tacticien : se replace et se place avant la frappe adverse, en fonction de l'adversaire (logique d'élaboration tactique). • Surface visée¹ : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 3</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 4</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 5</p> </div> </div> • Possibilités de déplacement² : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 3</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 4</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 5</p> </div> </div> • Gagner l'échange en faisant des points gagnants.

1. Pour un droitier, en fond de court pour une frappe haute, le pied arrière est le pied droit. Au moment de la frappe, la jambe droite passe énergiquement devant la jambe gauche. Cette rotation autour de la jambe gauche est appelée rotation centrale ; elle permet une frappe puissante.

2. Dans un rapport de forces sensiblement équivalent.

IV - Des compétences spécifiques aux compétences générales

Maîtrise de l'investissement émotionnel ; assumer les notions de hiérarchie, de classement.

Construction de communications formatives par l'observation des directions des frappes.

Construction d'un projet d'action (où envoyer le volant pour marquer) en fonction des informations recueillies en coévaluation.

Organisation et gestion matérielle du duel. À l'intérieur d'une poule de quatre, tenir les rôles :

- d'arbitre ;
- d'observateur ;
- de joueur ;
- de responsable de la feuille de match.

Éléments de bibliographie

Couartou G., Grunenfelder F., *Badminton*, coll. «De l'école... aux associations», Éditions Revue EPS.

Fernandes G., «Badminton et programme d'EPS», in *Revue EPS*, n° 229.

Fuchs K., Sologub L., *Badminton : techniques, tactiques, entraînement*, Laffont.

Limouzin P., *Badminton : approche didactique et pédagogique*, FPC Paris.

Pizzinato A., «Tennis : le rapport de force», in *Revue EPS*, n° 242.

Chap. «Jeux de raquettes», in *Vers des programmes*, Dossier EPS n° 24, Éditions Revue EPS, pp. 49-62.

CLASSES DE 5^e ET DE 4^e

Activités conseillées

Le programme introduit, pour le groupement des sports de raquette, la prise en compte de la hauteur dans l'espace de jeu, ainsi que la notion de «pousser l'adversaire à la faute». Dans le respect de ces orientations, l'enjeu éducatif de développement de l'intelligence tactique pourra s'illustrer en badminton et en tennis de table par la création d'un échange

organisé déclenchant la faute de l'adversaire.

Envisager la pratique du **badminton**, c'est approfondir et stabiliser la notion de cible vue en 6e.

Envisager la pratique du **tennis de table**, c'est confronter l'élève à une activité tactique où la prise d'informations se définit dans le 1/10^e de seconde, où la pression temporelle est extrême.

BADMINTON

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante

Prendre le volume comme axe de travail nécessite, de la part de l'élève, la possibilité d'envisager le gain de l'échange dans un avenir différé. Passer par le volume de l'adversaire, c'est viser, non pas une cible au sol, mais mettre l'adversaire en difficulté :

- en plaçant le volant là où il est en difficulté dans son volume de renvoi du volant ;
- ou en plaçant le volant là où il ne sera pas pour le déborder.

L'organisation tactique s'effectue par rapport à l'adversaire. La construction de l'échange se décentre d'une cible concrète pour envisager une cible virtuelle, qui sera obtenue dans un deuxième temps, créer la faute de l'adversaire étant le premier motif de l'organisation de l'échange. L'élève joue en **poussant à la faute**.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

(Cf. «Mise en œuvre du badminton en classe de 6e»)

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. Situation et conditions de réalisation

(Cf. «Les compétences spécifiques à acquérir en badminton en classe de 6e»)

Éléments de progressivité

Découvrir le volume par une orientation variée des trajectoires en favorisant, dans un premier temps, les trajectoires montantes et descendantes puis, dans un deuxième temps, les trajectoires tendues.

B. «De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

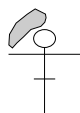
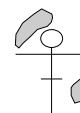
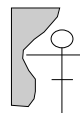




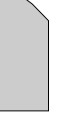
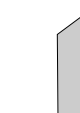

CONDUITES INITIALES DES ÉLÈVES : <i>«D'une activité tactique avec recherche de rupture centrée sur une cible à atteindre...»</i>	«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	INDICATEURS DE FIN D'ÉTAPE : <i>... vers une opposition construite en fonction de l'adversaire»</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Le rapport à l'activité est un rapport duel centré sur une cible libre à produire, puis à exploiter, où le joueur est face au terrain adverse, face à un adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Créer et exploiter le débordement pour le gain de l'échange en exploitant les trajectoires tendues. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le rapport à l'activité est un rapport duel centré sur la rupture en fonction d'un adversaire et d'une cible.
<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur est actif et mobile entre deux frappes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les actions de l'adversaire et produire des trajectoires montantes ou descendantes en fonction du rapport de dominance pour attaquer et/ou défendre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur est actif et mobile entre deux frappes.

<ul style="list-style-type: none"> • Les trajectoires produites permettent l'exploitation maximale du terrain ; les déplacements effectués couvrent l'ensemble du terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et exploiter les points faibles de l'adversaire dans son volume de frappe ; établir une relation entre des effets produits et les circonstances de leur apparition. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu n'est pas un jeu en miroir : l'élève exploite un angle réception / émission latéral et vertical.
<ul style="list-style-type: none"> • Durant l'échange, les joueurs se déplacent. • Le gain de l'échange se fait par des points gagnants. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter tout le volume de jeu (surface X hauteur) pour provoquer le non-renvoi de l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le gain de l'échange se fait par des points gagnants tombant loin de l'adversaire (mise à distance de l'adversaire).

Obstacles

Difficulté à exploiter l'espace proche du filet, la périphérie du terrain → favoriser les trajectoires en amortie près du filet, les trajectoires droites et tendues.

III - Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»	QUELQUES REPÈRES SUR L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<ul style="list-style-type: none"> • Créer et exploiter le débordement pour le gain de l'échange en exploitant les trajectoires tendues. • Reconnaître les actions de l'adversaire et produire des trajectoires en fonction du rapport de dominance pour attaquer et/ou défendre. • Reconnaître et exploiter les points faibles de l'adversaire dans son volume de frappes ; établir une relation entre des effets produits et les circonstances de leur apparition. • Exploiter tout le volume de jeu (surface X hauteur) pour provoquer le non-renvoi de l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Quel que soit l'endroit d'émission, viser tout le terrain adverse. • Émettre des trajectoires tendues pour déborder l'adversaire. • Émettre des trajectoires montantes lorsque l'on est dominé pour assurer la continuité du jeu ; rabattre les trajectoires si l'on domine pour assurer la rupture de l'échange (si l'adversaire émet des trajectoires descendantes, l'élève relève les trajectoires et si l'adversaire émet des trajectoires montantes, l'élève produit des trajectoires descendantes). • En coévaluation, définir les points faibles (absence de frappe ou frappe défavorable de l'adversaire). • En coévaluation, reconnaître le volume et l'exploiter. • En autoévaluation, faire des points gagnants par débordement ou sur les points faibles adverses. 	<ul style="list-style-type: none"> • Possibilités de renvoi de l'adversaire¹ : <ul style="list-style-type: none">  Niveau 1  Niveau 2  Niveau 3  Niveau 4  Niveau 5 • Trajectoires émises¹ : <ul style="list-style-type: none">  Niveau 1  Niveau 2  Niveau 3  Niveau 4  Niveau 5 • Gagner l'échange en faisant des points gagnants.

1. Dans un rapport de forces sensiblement équivalent.

TENNIS DE TABLE

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante ■

La gestion du rapport tactique en tennis de table entraîne, en milieu scolaire, une dépense énergétique physique moins importante que la dépense psychique. La proximité des joueurs et l'étroitesse des cibles rendent la pression temporelle de traitement de l'information extrême : l'information est difficile à appréhender. Ce sont ces raisons qui nous poussent à croire que l'enjeu éducatif (la tactique) sera plus facilement abordable en classes de 5e et de 4e en tennis de table. Ce sont ces raisons qui nous permettent aussi de penser que la représentation tactique s'affinera et s'approfondira.

En tennis de table, le moindre appel aux ressources énergétiques rend la pression émotionnelle et psychologique parti-

culièrement importante. Les apprentissages se feront en suscitant l'attention et l'extrême concentration des élèves.

Le cycle s'orientera sur la recherche de la rupture, en utilisant les trajectoires favorables, en prenant plus tôt les informations et en les traitant plus vite.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

La pratique de l'activité se fait en l'absence de courants d'air. La raquette doit posséder une surface plane et adhérente.

L'enseignant doit s'assurer que le matériel permet une condition de pratique crédible (espacement entre les tables, nécessité de recul, surface de table plane).

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. Situation et conditions de réalisation ■

Ne pas décontextualiser la technique de situations proches du jeu.

Favoriser la stabilisation d'une technique dans le jeu.

Match en 1C/1 :

Dans un rapport de forces sensiblement équivalent, conservant le caractère émotionnel de l'activité.

Match en 2/2 :

Équipes hétérogènes dans leur constitution et homogènes entre elles.

Éléments de progressivité

Envisager l'apprentissage simultané de l'action sur la balle, de la mise à distance de l'adversaire, de la visée d'une cible.

B. «De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

CONDUITES INITIALES DES ÉLÈVES : <i>«D'une activité sans élaboration tactique sans recherche de rupture, centrée sur une cible à atteindre...»</i>	«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	INDICATEURS DE FIN D'ÉTAPE : <i>... vers une opposition construite en fonction de l'adversaire»</i>
<ul style="list-style-type: none"> L'élève renvoie la balle sur la table adverse en plaçant sa raquette sur les trajectoires adverses, sans intention, avec une incertitude dans les frappes. 	<ul style="list-style-type: none"> Viser toute la table adverse latéralement et en profondeur pour susciter un renvoi défavorable de l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève utilise des angles de renvoi lui permettant de viser latéralement et en profondeur toute la table adverse.
<ul style="list-style-type: none"> L'élève attend la faute de l'adversaire en utilisant de préférence des trajectoires en cloche (action de bas en haut) et un seul côté de sa raquette. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les actions de l'adversaire et produire des trajectoires montantes ou descendantes et/ou freinées ou accélérées (utilisation d'effets en fonction du rapport de dominance pour attaquer et/ou défendre). Construire la rupture ou la déstabilisation de l'adversaire grâce à des trajectoires variées et/ou avec effets. 	<ul style="list-style-type: none"> L'orientation de la raquette est fonction d'une cible à atteindre. Le mouvement de la raquette va de l'arrière vers l'avant et peut être montant ou plongeant.
<ul style="list-style-type: none"> Absence de changement de rythme durant les échanges. 	<ul style="list-style-type: none"> Traitement rapide de l'information pour assurer la continuité ou la rupture par des interceptions de trajectoires variées. 	<ul style="list-style-type: none"> L'interception de la trajectoire est fonction de la trajectoire reçue (présence de frappe dans la phase descendante et/ou au sommet du rebond).

Obstacles

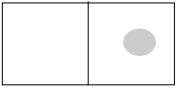

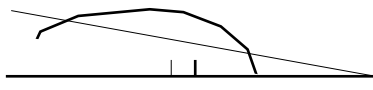


Difficulté à prendre et à traiter des informations.

Difficulté d'ordre moteur → développer des habiletés spécifiques pour construire des frappes latérales (éviter l'aligne-

ment œil-raquette-balle-table adverse) en revers et coup droit.

Difficulté liée au matériel → pour l'enseignant, s'assurer que les surfaces de frappe sont planes et adhérentes.

III- Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»	QUELQUES REPÈRES SUR L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<ul style="list-style-type: none"> • Viser toute la table adverse latéralement et en profondeur pour susciter un renvoi défavorable de l'adversaire. • Reconnaître les actions de l'adversaire et produire des trajectoires montantes ou descendantes et/ou freinées ou accélérées (utilisation d'effets en fonction du rapport de dominance pour attaquer et/ou défendre). • Construire la rupture ou la déstabilisation de l'adversaire grâce à des trajectoires variées et/ou avec effets. • Traitement rapide de l'information pour assurer la continuité ou la rupture par des interceptions de trajectoires variées. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser : <ul style="list-style-type: none"> – un angle réception/émission horizontal de trajectoire important pour exploiter les zones latérales de la table ; – un angle réception/émission vertical permettant l'utilisation de la profondeur de la table. • Produire en fonction des trajectoires reçues : <ul style="list-style-type: none"> – des trajectoires tendues placées, tendues descendantes ; – des trajectoires avec effets coupés (action plongeante de la raquette, la balle tourne vers l'arrière) ; – des trajectoires avec effets liftés (action montante de la raquette, la balle tourne vers l'avant). • Frapper la balle le plus tôt possible après le rebond et/ou sur l'ensemble de sa trajectoire après le rebond, en fonction du rapport de dominance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation maximale de la table adverse : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Niveau 4</p> </div> </div> • Les trajectoires de balle émises : <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>N1 N4</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> – N1 : Niveau 1 = cloche haute – N4 : Niveau 4 = balle profonde et rasante • Trajectoire de la raquette : <ul style="list-style-type: none"> – Niveau 1 : de bas en haut – Niveau 2 : d'arrière en avant – Niveau 3 : d'arrière en avant + de bas en haut et/ou de haut en bas – Niveau 4 : idem niveau 3 + vitesse • Interception de la trajectoire : <div style="margin: 10px 0;">  <p>Niveau 1 : interception phase descendante</p> </div> <div style="margin: 10px 0;">  <p>Niveau 4 : interception : toutes phases après rebond = situation de l'interception</p> </div>

Éléments de bibliographie

Fognies L., «Tennis de table - être acteur de sa formation», in *Revue EPS*, n° 227.

Méard J.-A., «Tennis de table - niveaux d'habileté et situation-test», in *Revue EPS*, n° 220.

Sève C., «Tennis de table au collège», in *Revue EPS*, n° 228.

Sève C., *Tennis de table*, coll. «De l'école... aux associations», Éditions Revue EPS.

Chap. «Jeux de raquettes», in *Vers des programmes*, Dossier EPS n° 24, Éditions Revue EPS.