

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

« *Comment s'adapter aux réalités du terrain* »

5 et 6 septembre 2017

Atelier4

Tennis de table : analyse technique au service des apprentissages

Formateur : Jacques Méard

Bref descriptif

L'atelier consistera à donner les connaissances techniques aux enseignants participants dans cette activité et à les intégrer dans des démarches d'enseignement vivantes et efficaces.

5 et 6 septembre 2017

Atelier

Tennis de Table : analyse technique au service des apprentissages

Formateur : Jacques Méard

Bref descriptif

L'atelier consistera à donner les connaissances techniques aux enseignant.e.s participant.e.s dans cette activité et à les intégrer dans des démarches d'enseignement vivantes et efficaces.

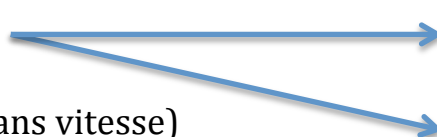
Les documents supports sont rassemblés dans un seul fichier qui comprendra

- 1 le rappel de la **terminologie** spécifique
- 2 la définition de **4 niveaux d'élèves**
- 3 les **aspects tactiques** dans lesquels s'inscrivent les améliorations techniques
- 4 la **technique**
- 5 quelques **situations de jeu** pour favoriser les apprentissages techniques
- 6 quelques situations en cas de **manque de matériel**
- 7 quelques **liens vers des vidéos de tennis de table**

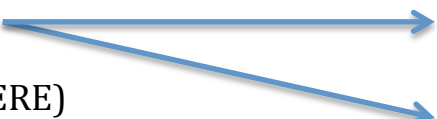
1 TERMINOLOGIE

La balle peut être

A LA TABLE SANS VITESSE

POUSSEE  *la poussette*
(sans effet, sans vitesse) *le service poussé*

**A LA TABLE SANS VITESSE (poussette coupée) ou
LOIN DE LA TABLE (défense coupée)**

COUPEE  *le coupé*
(effet ARRIERE) *le service coupé*

DEFENSE A LA TABLE AVEC VITESSE

BLOQUEE

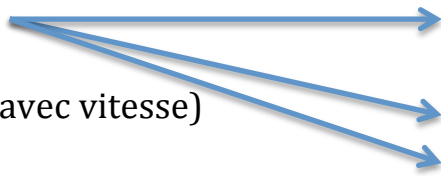


le bloc

(raquette immobile, renvoi de l'effet et vitesse de l'adv)

ATTAQUE A LA TABLE OU LOIN DE LA TABLE AVEC VITESSE

FRAPPEE



la contre-attaque

le smash

le service franc

(sans effet, avec vitesse)

ATTAQUE A LA TABLE OU LOIN DE LA TABLE AVEC VITESSE

LIFTEE



le lift

le top spin

(avec effet AVANT et vitesse)

On peut **agir sur LA BALLE** -PRES DU **POLE SUD** (dessous)

(poussée ou coupée)(ça dépend de la balle qui arrive)

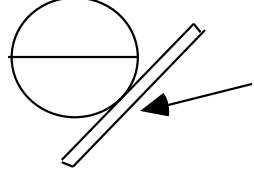
-PRES DE L'**EQUATEUR** (sur l'arrière)

(poussée ou frappée)(ça dépend de la balle qui arrive)

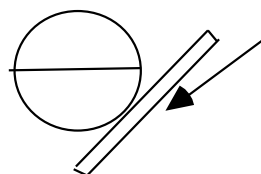
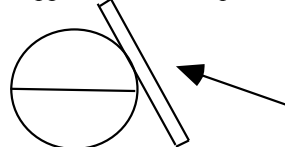
-APRES DU **POLE NORD** (dessus)

(bloquée, frappée, liftée)(ça dépend de la balle qui arrive)

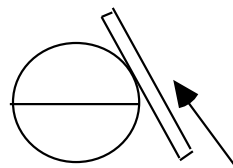
pousser-porter :
poussette



frapper :contre-attaque

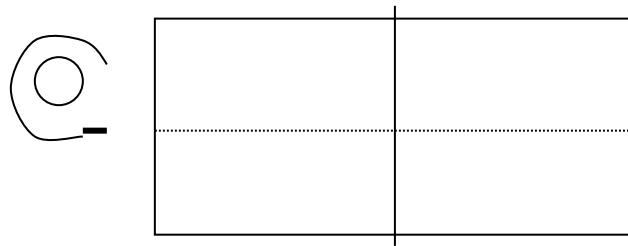


frotter arrière :
coupé

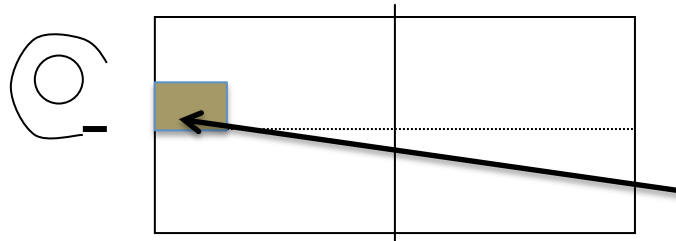


frotter avant :
lift, top spin

LA **POSITION DE DISPONIBILITE** (droitier)



LE **VENTRE PONGISTE** : le ventre pongiste se situe au niveau de la cuisse droite de l'adversaire (s'il est droitier). Entre son CD et son revers, c'est une cible privilégiée en TT

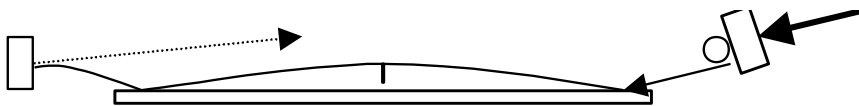


UNE BALLE **COURTE**, UN SERVICE **COURT** : qui pourrait faire 2 rebonds sur la table

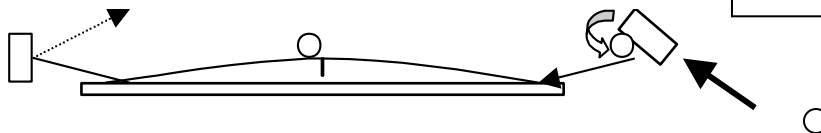
UNE BALLE **LONGUE**, UN SERVICE **LONG** : qui ne fait qu'un seul rebond sur table

Les **SERVICES** et leurs **effets** sur la raquette du relanceur

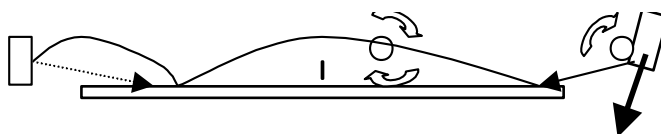
Relanceur Le service franc **Serveur**



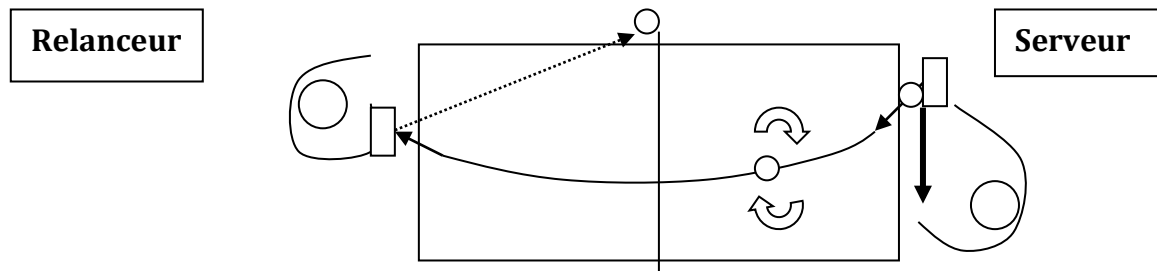
Relanceur Le service lifté **Serveur**



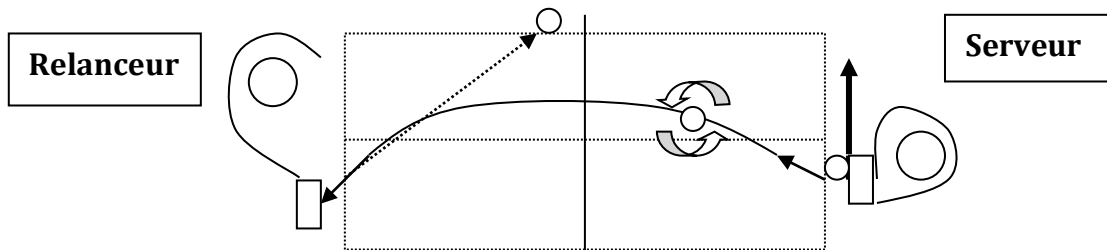
Relanceur Le service coupé **Serveur**



Le service **latéral coup droit**



Le service **latéral revers**



- le service **combiné** : (lifté et latéral, coupé et latéral, avec un axe de rotation oblique)
- le service **masqué** : masquer les infos sur les rotations ou donner de fausses infos.

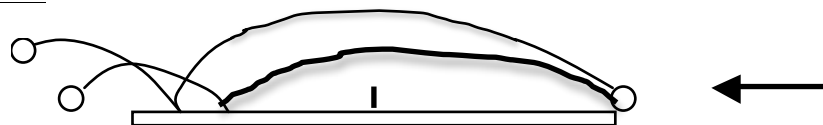
2 QUATRE NIVEAUX D'ELEVES en second1 et 2

ACTIONS SUR LA BALLE

- (N1) geste réactif (on manque la balle, on n'atteint pas la table adverse) ;
- (N2) porter-pousser la balle (on joue « régulier » puis on joue « placé » en visant progressivement des cibles en profondeur et latérales) ;
- (N3) frapper la balle (on joue de plus en plus « fort » en accélérant les balles) ;
- (N4) frotter vers l'arrière et vers l'avant (on joue « avec effet »).

TRAJECTOIRES DES ECHANGES

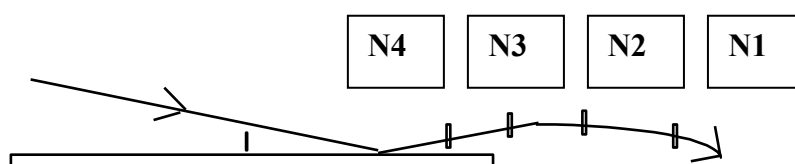
NIVEAUX 1 et 2



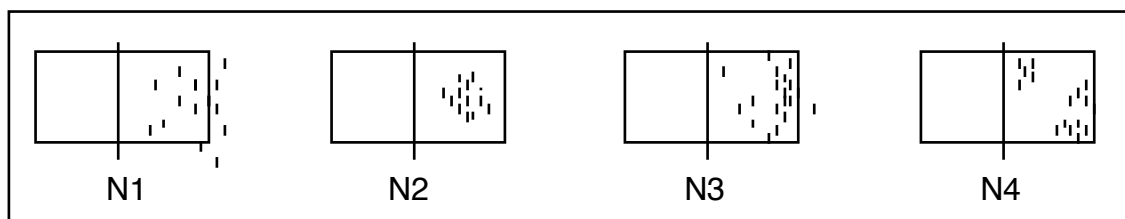
NIVEAUX 3 et 4



INTERCEPTIONS DE LA BALLE ADVERSE



PLACEMENTS LA BALLE SUR LA TABLE ADVERSE



INITIATIVE / CONTRÔLE DE L'INITIATIVE ADVERSE

- (N1) l'élève ne prend pas l'initiative du jeu. Il renvoie la balle et attend la faute de l'adversaire ;
- (N2) l'élève marque en prenant l'initiative sur une balle favorable due au hasard ;
- (N3) l'élève marque sur une balle favorable provoquée par un échange organisé ;
- (N3bis) l'élève est aussi capable de lutter pour empêcher ou contrôler l'initiative adverse ;
- (N5) l'élève est capable d'alterner prises d'initiative et jeu contre l'initiative en fonction des caractéristiques de la situation.

3 TACTIQUE Comment l'élève gagne en TT ?

(Emprunté à Carole Sève)

NE PAS PERDRE LE POINT

- (N1) jeu en continuité : régulier

ET MARQUER LE POINT

- (N2 à 4) jeu en continuité / rupture :
 - N2 placé
 - N3 fort
 - N4 avec effet

(Emprunté à Carole Sève)

- (N1) l'élève ne prend pas l'initiative du jeu. Il renvoie la balle et attend la faute de l'adversaire
- (N2) l'élève marque en prenant l'initiative sur une balle favorable due au hasard
- (N3) l'élève marque sur une balle favorable provoquée par un échange organisé
- (N4) l'élève est aussi capable d'empêcher ou contrôler l'initiative adverse

4 TECHNIQUE Avec quelles habiletés l'élève met en œuvre sa tactique

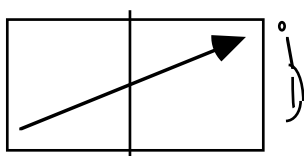
Pour l'enseignant, surtout le non spécialiste, l'essentiel est d'évaluer d'un coup d'œil et de conseiller, non pas sur la forme précise du geste de l'élève mais sur 4 principes

		4 PRINCIPES POUR ANALYSER ET FAIRE ANALYSER : LA RAQUETTE ...
-FRAPPER LA BALLE (CP DROIT & REVERS)	IMPRIMER DE LA VITESSE DE BALLE	-FAIT UN MOUVEMENT ASCENDANT -TOUCHE LA BALLE AU DESSUS DE L'EQUATEUR -ACCELERER EN DEUX TEMPS (2 ^{ème} temps juste avant l'impact balle raquette)
-LIFTER LA BALLE (CP DROIT & REVERS)	IMPRIMER UNE ROTATION DE BALLE	-TOUCHE LA BALLE DEVANT LE TORSE
-COUPER LA BALLE (CP DROIT & REVERS)	IMPRIMER UNE ROTATION DE BALLE	-FAIT UN MOUVEMENT DESCENDANT -TOUCHE LA BALLE SOUS L'EQUATEUR -ACCELERER EN DEUX TEMPS (2 ^{ème} temps juste avant l'impact balle raquette) -TOUCHE LA BALLE DEVANT LE TORSE
-FAIRE UN SERVICE A EFFET (CP DROIT & REVERS)	IMPRIMER UNE ROTATION DE BALLE	-FAIT UN MOUVEMENT ASCENDANT, DESCENDANT, DE G à D OU DE D à G -ACCELERER EN DEUX TEMPS (2 ^{ème} temps juste avant l'impact balle raquette) -TOUCHE LA BALLE DEVANT LE TORSE

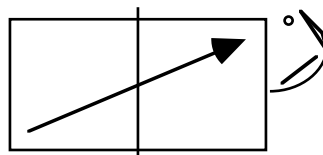
Ensuite, lorsque l'élève suit ses 4 principes pour attaquer du Cd par ex, il faut le placer dans des situations progressivement plus complexes dans lesquelles il va adapter sa gestuelle.

Ex. 1 apprentissage technique : l'attaque du coup droit (CD)

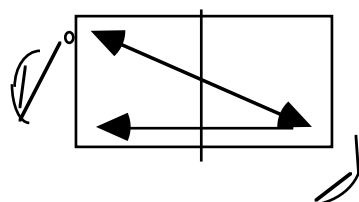
(PROBLEME : L'élève est mal orienté / impact balle-raquette)



problème identifié
placement face à la
table --->
maladresse CD



placement
recherché
(droitier)



exemple de tâche
qui induit le placet
recherché en CD

Ex. 2 apprentissage technique : l'attaque du revers

(PROBLEME : l'élève a un geste descendant)

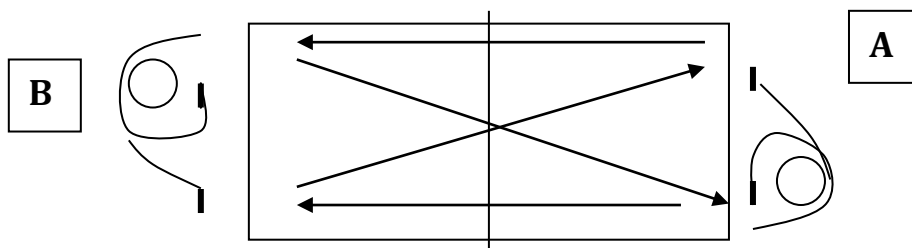
(démarche écologique préconisée) situation où l'on demande à l'élève de lifter la balle du revers (frotter vers l'avant) sans lui donner aucune consigne sur les opérations mais en marquant la balle d'une double ligne au feutre (pour que la rotation soit constatée par les élèves : l'élève aura tendance à "monter" sa raquette ; Cet aménagement amène l'élève à réaliser un geste ascendant indispensable dans toute attaque, sans qu'aucune consigne soit nécessaire PUIS situations variées qui lui permettront de vivre de nombreuses expériences motrices en réalisant un geste ascendant.

Exemple 3 apprentissage technique : position de disponibilité

-(PROBLEME : l'élève renvoie toutes les balles avec son revers et fait beaucoup de fautes lorsque les balles adverses arrivent sur le côté droit de sa table)

-(démarche écologique préconisée) « le jeu du 8 » Les joueurs peuvent ensuite réaliser cette contrainte en même temps Cet aménagement stabilise sa prise de raquette, sans qu'aucune consigne soit nécessaire. Il stabilisera cette prise de raquette grâce à l'enchaînement de situations variées qui lui permettront de vivre de nombreuses expériences motrices.

Le jeu du « 8 »



5 QUELQUES SITUATIONS DE JEU

Collaboration

JEUX DE RECORDS

(toujours avec contraintes : par ex le 8 (« alterner demi table droite et gauche sur table adverse ») ou « pas plus de deux revers ou de deux CD d'affilée sur la même demi-table » ou « en poussette, cad sous l'équateur » ou « en Contre-attaque cad au-dessus de l'équateur » ou « en CD sur la même demi-table », etc.)

EXEMPLES

- battre le record d'échanges de la salle (à 2)(public) ou de la table (à 2)(privé)
- battre le record d'échanges cumulés de la salle (public ou privé)(à 2) en 1'30
- battre son record d'échange personnel (si le partenaire fait la faute il revient à 0 mais je continue en cumulant)

JEUX AVEC PANIERS DE BALLES

EXEMPLES

- A travaille son service coupé long (face à un partenaire B renvoyeur ou non)
- A travaille son service coupé long face à B qui travaille son top spin du CD
- A travaille son placement de balle (demi table D et G adv) sur B qui travaille son déplacement (enchaîne CD sur sa demi-table D et G)
- A travaille son attaque du revers sur balles servies par B

Compétition

JEUX AVEC CONTRAINTES

EXEMPLES

- victoire au temps (avec montante-descendante ou non)
- victoires en 11pts gagnants, 7 pts, 5pts (avec 2pts d'écart ou non)
- alterner demi table droite et gauche sur table adverse (le « 8 »)
- pas plus de deux revers ou de deux CD d'affilée sur la même demi-table
- idem en poussette, cad sous l'équateur OU en Contre-att cad au-dessus de l'équateur
- en CD sur la même demi-table OU en enchaînant CD / revers sur la même demi-table
- (semi-libres) on ne compte les points qu'à partir du 4^{ième} échange OU à partir d'un signal donné par joueur A serveur ou B relanceur

JEUX AVEC BONIFICATIONS

EXEMPLES matches où

- les pts attaqués - gagnés comptent 2 pts (ou 3pts)(et perdu 1 pt)(ou 3 pts)
- les points gagnés sur zones comptent 2 pts (ou 3 pts)(ou 3 pts)
- les points attaqués du CD et gagnés comptent 2 pts (et perdu 1 pt)
- le pt gagné sur le service compte 3pts, échange suivant 2pts, suivants 1 pt
- le pt gagné dans telle(s) zone(s) comptent 2 pts (ou 3pts)(qui choisit les zones ?)

JEUX AVEC HANDICAP

EXEMPLES

- manche n°1, le joueur A n'a pas le droit de jouer en revers, d'attaquer, d'enchaîner 2 revers, d'atteindre certaines zones, ... Idem pour B lors de la manche n°2. Cumul des pts.
- 1 manche sans contrainte puis 2^{ième} manche avec handicap (différenc de pts manche 1)

Compétition par équipes

- cumul par matches , cumul par sets, cumul par points
- équipes de 2 ... (coupe Davis) ou équipes de 10 ?
- tournoi sur une séance ou sur 6 fins de séances

6 MANQUE DE MATERIEL ?	(3 à 4 élèves/table)
-------------------------------	----------------------

Les situations par 4 (2 balles) en diagonale (situations techn ou services)

Les situations par 4 (2 balles) en ligne (situations techn ou services)

Les situations de jeu alternées

- 1^{ier} pt joueur A 2^{ième} pt joueur B 3^{ième} pt joueur A etc ;
- joueur A tant qu'il gagne le point puis B tant qu'il gagne le pt, etc.

Les situations d'observations tactiques

Ex1

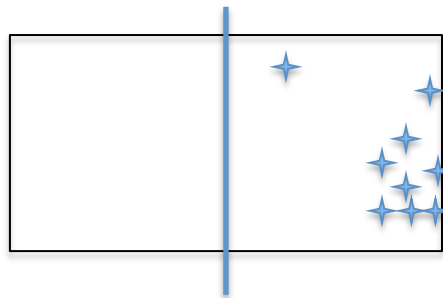
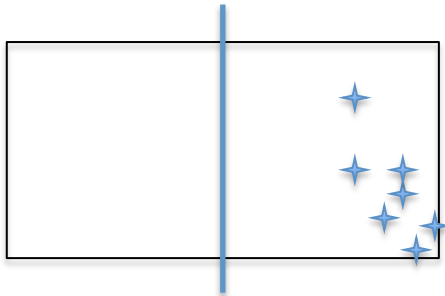
NOM du JOUEUR	NOM de l'OBSERV
<i>Quand il a joué contre</i>	<i>IL A PERDU LES POINTS</i>
EN REVERS	X
EN COUP DROIT	XXXXXXXXXX

Ex2

NOM du JOUEUR	NOM de l'OBSERV
<i>Quand il a joué contre</i>	<i>IL A GAGNE LES POINTS</i>
EN ATTAQUE	XXXX
EN DEFENSE	XX
SUR FAUTES DIRECTES ADVERS	XXXXXXXXXX

Ex3

NOM du JOUEUR	NOM de l'OBSERV
<i>Quand il a joué contre</i>	<i>IL A GAGNE LES POINTS</i>
	<i>A CES ENDROITS DE LA TABLE ADVERSE</i>



Les doubles

Tout un cycle peut être basé sur le DOUBLE. Niveaux d'élèves en double en lycée : d'une part ceux qui ne connaissent pas le règlement, puis ceux qui se gênent au cours du jeu, enfin ceux qui rompent l'échange de façon précipitée.

- (N1) ne connaissent pas le règlement → **apprendre le règlement et jouer**
- (N2) se gênent au cours du jeu → **jouer à côté d'un partenaire**
- (N3) rompent l'échange de façon précipitée → **jouer avec un partenaire**
- (N4) n'utilisent pas points forts partenaire → **jouer pour son partenaire**

7 LIENS VERS DES VIDEOS TENNIS DE TABLE

***ATTAQUE - DEFENSE (NON SPECIALISTES)**

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HUxkwR00Y>

***TECHNIQUE ATTAQUE REVERS**

<https://www.youtube.com/watch?v=VZajMzs25fU>

***PLACEMENTS - DEPLACEMENTS (JOUEURS EXPERTS COUP DROIT)**

<https://www.youtube.com/watch?v=oMwP6W8ju4A>

***ECHANGE TRES LONG ENTRE DEUX DEFENSEURS**

<https://www.youtube.com/watch?v=PUoaqWIXooM>

***REGLEMENT A TRAVERS POINTS SPECTACULAIRES**

<https://www.youtube.com/watch?v=kTHI12hfg4w>

***SERVICES**

<https://www.youtube.com/watch?v=4BYLGcAhm1Y>