

**CONSIGNE** : Rechercher une situation d'apprentissage en tennis de table, faisant appel à la CMS de notre choix, les connaissances, capacités et attitudes de notre choix.

Activité définie au préalable : Tennis de table CP4  
Public défini : Classe de Première  
Niveau de compétence à atteindre : N4

Cette consigne vient en aval du travail de recherche sur :

- Les connaissances visées
- Les compétences à acquérir
- Les attitudes à adopter

---

**CMS choisie** :

Vivre ensemble et plus précisément gérer à 2 les apprentissages

**Connaissance** :

Moduler l'inclinaison de la raquette, sa vitesse et son déplacement vers le haut pour accélérer la balle.

**Capacités** :

Collaborer avec son/ses partenaires  
Etre lucide dans le choix des balles

**Attitudes** :

S'intéresser aux apprentissages de son partenaire / adversaire  
Accepter de faire un bilan sur son travail

La classe a déjà effectué un cycle tennis de table en seconde, de niveau 3  
La situation prolonge un échauffement orienté sur la régularité avec partenaire.

**Situation** : le jeu du 'je te défi'

Sur la table, un serveur A seul autorisé à attaquer  
un receveur dont le rôle va être de renvoyer, quand il le souhaite, une balle plus haute ( 'je te lance le défi de marquer sur ton attaque' ) et d'essayer de rattraper l'attaque. La balle plus haute étant le SIGNAL de l'accélération à produire.

**Le but** de la situation étant d'exploiter les balles favorables.

**Critères de réalisation** : les serveurs effectuent 5 mises en jeu avant inversion des rôles.  
Passer 2 fois sur chaque rôle  
Il s'agira alors de marquer le score obtenu sur 10 sur la fiche de suivi

La situation se base sur l'échange entre les 2 joueurs, puis le receveur annonce le résultat des actions ainsi que l'explication possible des actions.

Des repères techniques auront été donnés au préalable, notés sur le tableau et sur la fiche de suivi, afin que le receveur puisse expliquer à l'attaquant ce qu'il a vu concernant les accélérations fournies :  
<< Ta balle va systématiquement dans le filet parce que ta prise de raquette est trop fermée, ou ton geste trop vertical >>  
<< Ta balle monte, parce que tu coupes la balle, ta prise est trop ouverte >>

<< Je parviens à jouer ta balle parce que tu accélères trop dans l'axe de la table >>  
<< J'arrive à remettre tes attaques parce que tu n'accélères pas assez tes balles >> etc ....

Les critères de réussite donnés aux groupes permettront à chacun de faire évoluer la situation en fonction des résultats :

1 point à l'attaquant à chaque fois que l'accélération est gagnante

Au-delà de 6 points sur 10, l'élève s'oriente vers V+

En deçà de 3 points sur 10, l'élève s'oriente vers V-

Entre 3 et 6, l'élève continue le travail sur la situation initiale.

Dans chaque groupe, un élève peut travailler sur la situation initiale et l'autre sur V+/V-

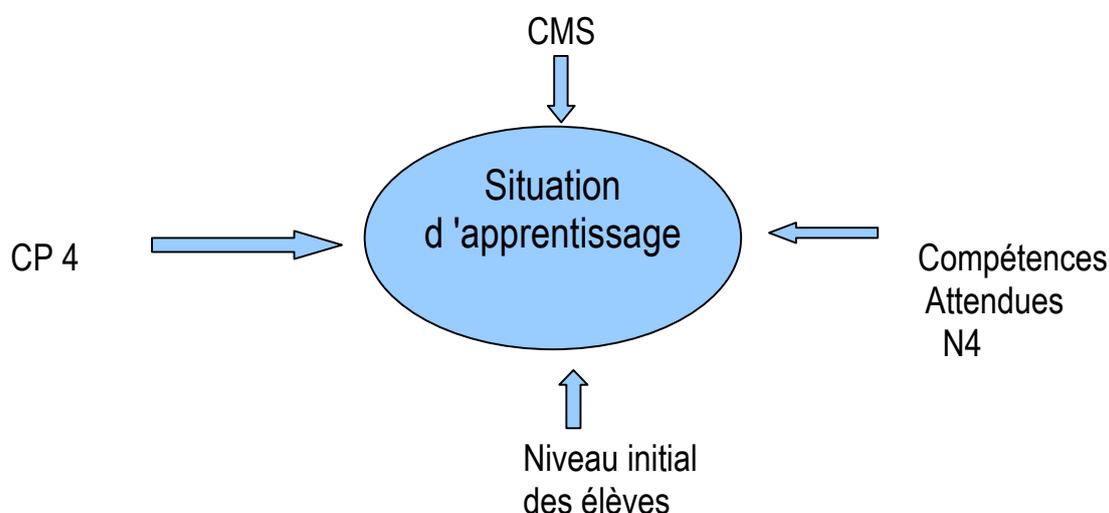
Les variables :

V+ / Le receveur ne donne plus de signal, ne lève plus la balle, la décision revient au serveur qui attaque dès qu'une balle lui semble favorable.

V- / L'accélération est systématique sur la 2<sup>ème</sup> touche de balle, le receveur ayant pour consigne de monter la balle sur le retour de service.

## Situation d'apprentissage - Lundi 19/11/2012

Classe de 1ère - Activité : Tennis de Table



Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaitre les relations des déplacements de sa raquette et les effets obtenus sur les trajectoires	Apprendre à mettre en relation son action avec ses paramètres principaux et ses conséquences avec ses paramètres	Accepter de faire un bilan sur ses difficultés.

**SA** : deux élèves à la table. Effectuer 10 services coupés court en revers alternativement. Autorisation d'un deuxième service si le premier est raté.

1ère étape : obligation pour le réceptionneur de mettre sa raquette à plat.

Différentes variables évoquées : grand carton pour le réceptionneur, élastique au-dessus du filet, zone interdite, distance de la table ...

2ème étape : suite au service une seule relance pour le receveur.

Points services comptabilisés en centaine; autres points comptabilisés en unité.

### CMS : Quel observable pour l'élève ?

Entre les 2 étapes : Question : pourquoi le service m'a gêné ?

Le choix a été fait de ne pas mettre d'observateurs extérieurs. Questionnement entre les deux élèves acteurs. L'observable doit être sur **le résultat** ( ne pas observer l'orientation de la raquette du serveur mais le résultat sur la table du receveur, ici la trajectoire, la vitesse et/ou la distance parcourue par la balle après le rebond sur la table adverse).

### Questionnement

Echanges avec : élèves / élèves ? élèves / enseignant ?

Sous quelle forme ? verbale, écrite,...

Quel temps y consacrer ?

Comment l'évaluer ?