

À QUEL JEU JOUE-TON AU TENNIS DE TABLE ?

Pas un mot des cibles ni comment gagner dans le règlement du tennis de table ! Par l'analyse de ses règles constitutives **Claude Collignon*** les révèle: invisibles mais réelles, verticales, mouvantes, nombreuses, éphémères, à recenser, à choisir tout en prévoyant celles que prévoit l'adversaire. Complexe le tennis de table ? Sans aucun doute. C'est ce qui donne tout son sel au jeu !

L'APSA peut se définir par trois règles constitutives, en terme de conditions: la règle constitutive 1 (RC1) est relative aux conditions d'actions. La RC2 renvoie aux conditions d'interactions. La RC3 définit les conditions d'obtention du résultat.

En TT: frapper la balle avec la raquette pour l'envoyer (RC1) ... par-dessus le filet et la faire rebondir sur la demi-table adverse (indirectement au service) (RC2) ... hors de portée de l'adversaire (RC3).

Ces trois règles sont inséparables sauf à se mettre en dehors de cette APSA. Rester sur la RC1, c'est de la manipulation. Rester sur RC2, c'est se mettre, raquette en main, avec une balle à l'épreuve d'un espace organisé (table, filet). Sans RC3, pas de but du jeu.

En mettant en rapport RC3 de A et RC3 de B, A et B cherchent à mettre alternativement la balle « hors de portée » de l'autre. Ici est l'essence du TT: *affrontement duel, médié par une balle, dont le but est, en une même frappe de balle, de défendre ses cibles potentielles et d'attaquer celles du camp adverse, à distance.* L'adversaire, battu, parce que n'ayant pas défendu ses cibles, révèle l'obtention du résultat positif.

Quelles « cibles », quoi viser ?

But du jeu et cible, savoir quoi viser, orientent l'action et l'apprentissage dans le jeu.

Atteindre la cible achève l'action et concrétise la réussite.

La cible en hand-ball, football ou tir à l'arc est verticale.

Au rugby, il y a deux cibles, une horizontale (l'en-but) et une verticale entre les poteaux. Au basket le panier est horizontal, au volley-ball, la cible délimitée au sol, est souvent confondue avec le terrain de jeu, comme au badminton (de même qu'en TT l'adversaire peut aussi être une cible!).

Où sont les cibles en TT?

Le règlement officiel ne précise rien: si comment perdre est très bien explicité, comment gagner ne l'est pas... On ne gagne que lorsque l'adversaire perd! Mais quoi atteindre pour le faire perdre?

Selon qu'elles sont verticales ou horizontales, les cibles ne génèrent pas la même gestualité des pratiquant-es. Aux cibles verticales correspondent des gestes horizontaux vers l'avant et aux cibles horizontales, des gestes verticaux vers le haut ou vers le bas, en défense ou en attaque.

Qu'en est-il du TT? Une chose est certaine: le rebond de la balle sur la table adverse est obligatoire, mais la cible à viser n'est pas sur la demi-table adverse (sauf si il y a un deuxième rebond). Les gestes des pongistes sont de l'arrière vers l'avant, en défense comme en attaque. À dominante horizontale.

En conséquence, les cibles défendues et attaquées sont verticales.

Où sont-elles, de quelle taille, combien y en a-t-il?

Quelles cibles, plurielles, verticales et immatérielles faire viser à nos élèves ?

Osons la métaphore: les pongistes sont plongé-es dans « une boîte à cibles » avec deux murs latéraux et un mur derrière, mobiles. Entre les deux, une table. Sur les murs, des cibles à imaginer, devant, sur les côtés, derrière. À lui, à elle, de défendre les cibles de son côté et d'attaquer celles du côté adverse. Après le fameux rebond sur la 1/2 table!

D'où la difficulté pour les pratiquants. Immatérielles, verticales, il faut les construire intellectuellement, les recenser avant de chercher à en atteindre une d'elles, celle choisie pour porter son attaque. Et quasiment en même temps, prévoir les cibles que l'adversaire peut attaquer chez soi! TT: sport technique, conceptuel et stratégique. Choisir la cible qui va « empoisonner l'adversaire et ne pas se faire surprendre »¹. TT, sport « cérébral » dans lequel la technique mise en œuvre exprime une activité cognitive complexe.

La position offrant le plus de cibles potentielles d'attaque est la suivante: près de la table, avec une balle « arrivante » à jouer haute, et assez lente. Ainsi, il y a des cibles ouvertes juste derrière le filet (cas de l'amorti), jusqu'à très loin de la table adverse (smash profond), de très réduites en hauteur (cas de l'amorti) à très hautes (smash), de larges comme la table (amorti) à très larges (attaque croisée ou décroisée).



Inversement, si la balle est reçue basse, loin de la table et désaxée. Alors les cibles adverses ouvertes sont réduites en longueur, en hauteur et largeur.

Les manières d'attaquer les cibles dépendent de l'adversaire.

L'essence du TT nous dit : « hors de portée de l'adversaire ». Alors attaquer une cible potentiellement défendue par l'adversaire ne se fait pas avec une balle de vitesse moyenne. De même, attaquer une cible distante du replacement adverse ne se fait pas avec une balle lente. D'où trois différentes façons d'attaquer une cible choisie, selon l'adversaire : le battre en *force*, ce qui signifie le battre sur sa vitesse d'action. On peut attaquer une cible défendue, mais il faut frapper fort. Le battre en *vitesse*, c'est à dire le battre sur une cible qu'il ne peut défendre car son déplacement est trop lent. Le battre en *finesse*, en le battant sur son aptitude à « comprendre » et déterminer la cible qui va être attaquée. C'est la feinte.

Ainsi, des cibles à situer selon la balle à jouer, son placement (conditions topographiques) et ses compétences, à choisir en fonction de l'adversaire (son positionnement, ses forces et faiblesses) et de la façon dont on veut le battre (conditions d'intentions). Ceci fait, alors, des cibles qu'il faut bien sûr réussir à atteindre, indirectement car passant par un rebond obligatoire sur la demi-table adverse (conditions d'actions). En un temps très contraint. C'est dire la difficulté du jeu et la demande faite aux élèves ! D'où parfois des réussites faibles mais compréhensibles.

Apprendre pour l'affrontement qui valide les efforts et le plaisir

Il faut faire gagner les élèves, ce qui leur fait goûter au « sel » du jeu. C'est lorsqu'un élève réussit à « battre » ainsi son adversaire qu'il lève les bras au ciel. Et non pas lorsqu'il « gagne » parce que son adversaire a perdu ! Ce qui motive,

fait aimer, donne du plaisir, fait aller à ses limites. Apprendre pour l'affrontement, qui valide les efforts, est d'un autre goût en TT que d'apprendre à maîtriser une balle ou des espaces.

Nous avons à offrir cette complexité aux élèves. C'est le « prix à payer » pour jouer au TT et gagner ou perdre. Sauf à en rester à une mise à l'épreuve de son corps outillé (raquette) et d'un espace (filet et table) avec la balle comme arbitre ! Mais pas d'adversaire, sauf... lors de match essayant de reprendre le thème de cette mise à l'épreuve. Il faut jouer la balle et se jouer de son adversaire. Et soi-même, s'en défendre.

Pour cela, l'enseignant-e a à proposer des conditions facilitantes aux élèves. Leur donner du temps et une marge d'erreur avec des balles lentes, en mousse et des grandes raquettes que le règlement n'interdit pas. À noter : souvent, le but donné aux élèves est une zone de rebond sur la demi-table adverse. On abandonne ainsi la cible et l'adversaire. Ceci ne déconstruit pas les représentations initiales du TT : « maîtrise de l'envoi de la balle dans l'espace ». D'autant qu'à une zone de rebond peut correspondre, selon la balle à frapper dans l'espace et le temps et la façon de la frapper, à différentes cibles. De même, pour une cible à viser, il peut y avoir plusieurs zones de rebond. Travailler sur ce thème implique de faire comprendre que la zone de rebond n'est qu'un passage obligé pour atteindre une cible permettant d'attaquer l'adversaire. D'où une nouvelle représentation en rapport avec l'essence de l'APSA.

Poursuivre l'effort de didactisation vers une définition des contenus d'enseignement

Nous avons fait ici un premier pas de didactisation du tennis de table. Il s'agirait maintenant de définir les contenus d'enseignement pour apprendre. Ce « grâce à quoi » l'élève réussit. Par exemple, rien que pour réussir un simple coup droit, il.elle aura à mettre en rapport et coordonner l'orientation des appuis des pieds, la rotation du tronc, le déplacement du centre de gravité, un plan de frappe plus ou moins avancé, une mise à distance choisie, une mise à niveau adéquate, le chemin de la raquette depuis la préparation jusqu'à l'accompagnement, la vitesse du bras, la puissance impulsée, l'action du poignet... Et tout cela construit par lui. elle, avec le guidage de l'enseignant-e., par tâtonnement et expérimentation. Et sa mémoire à imprimer, afin d'écrire sa « bibliothèque » technico-tactique. Restons-en à cet exemple....

Oui, l'enseignant-e devra faire des choix dans cette complexité savante et dans les possibles offerts par l'APSA. En se rappelant sans cesse que les gestes pongistes ne sont pas des fins en soi, mais des créations individuelles qui ont pour objet de produire des trajectoires visant des cibles, afin de battre l'adversaire. Et oui aussi, les élèves ont à apprendre en EPS ! Et encore du plaisir à trouver en plongeant corps et tête dans le tennis de table. ♦ CC

« Il faut jouer la balle et se jouer de son adversaire. Et soi-même, s'en défendre. »

* Ancien directeur de l'UFR-STAPS Lyon.

1. Jean Fayard. Ping pong, L'Auto 1931, p. 3.