

La course aux tickets

POUR GAGNER UN SET :

Gagner 15 points en réalisant le premier une ligne de tickets qui traverse la table

Modalité de groupement

Equipe de 2 joueurs

Binôme dyades
dissymétrique

Déroulement

Set 1
rencontre des joueurs 1

Set 2
rencontre des joueurs 2

Si égalité Set 3 :
Cumule des scores en
alternant **tous les 4 tickets**

2 joueurs se rencontrent
2 joueurs
observent/arbitrent

Aménagement du règlement

Pour gagner un set =
obtenir une ligne de
tickets qui traversent la
table

Pour gagner le match :
Gagner 2 sets

Possibilité de **choisir des
chances au service**
(jusqu'à 3)

Possibilité de différencier
les points bonus

Aménagement matériel

Chasuble de couleur pour
distinguer les joueurs

Des **tickets de couleur
feuilles plastifiés = score
parlant**

Illustration en vidéo

Classe 5^{ème} – séquence n°1 tennis de table – Vécu dans le champ 4 : 1 séquence de
basketball en 6^{ème}

Leçon 5/8 première introduction des tickets bleus

COMPETENCE VISEE :

Par équipe de 2 joueurs en formule coupe Davis, rechercher le gain de la rencontre en assurant la continuité de l'échange par des frappes variées en profitant d'une situation favorable pour gagner le point et en exploitant les conseils de son partenaire lors du stop coach.

Assurer le comptage des points en attribuant les points bonus de manière adaptée .



Lien vers vidéo :
Introduction des tickets bleus

Précision sur le matériel

POUR GAGNER UN SET :

Gagner 15 points en réalisant le premier une ligne de tickets qui traverse la table



1 point 1/3 format A4 en longueur

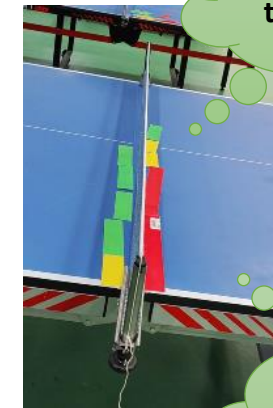
1 ticket jaune

2 points 2/3 format A4 en longueur

1 ticket vert

3 points format A4 en longueur

1 ticket bleu



Tickets
déclinables en
taille et couleur

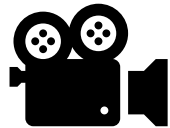
Pour cibler des
Objets
d'enseignement
différents

Un objet d'enseignement ciblé qui implique une mobilisation de l'oral

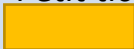


Exemple 1

Objet d'enseignement ciblé :

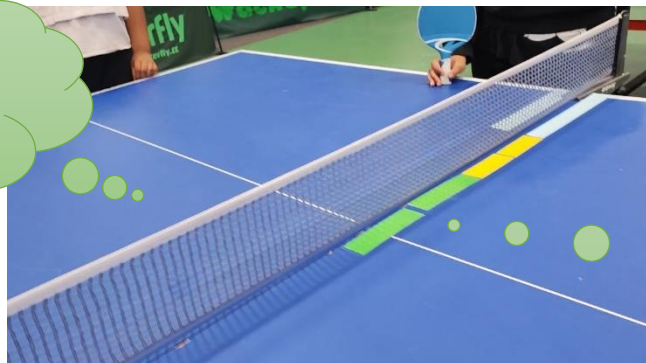
Faire basculer le rapport de force en sa faveur : Exploiter une opportunité



Lien vers vidéo :
exploite une opportunité

Score parlant	Couleur et taille
Gagne par faute adverse	Petit ticket jaune = 1 pt 
Gagne par faute adverse mais après exploitation d'une opportunité	Moyen ticket vert = 2 pts 
Gagne par point direct après exploitation d'une opportunité	Grand bleu = 3 pts 

Tickets déclinables en taille et couleur



Tickets déclinables qui impliquent un accord et donc une discussion






Lien vers vidéo :
Recherche de rupture

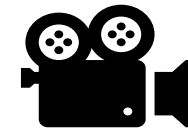
Une évolution possible

Exemple 2

Objet d'enseignement ciblé :

Faire basculer le rapport de force en sa faveur : **création opportunité**

Score parlant	Couleur et taille
Gagne par faute adverse	Petit ticket jaune = 1 pt 
Gagne par faute adverse provoquée	Moyen ticket vert = 2 pts 
Gagne par intention de marquer : balle non renvoyée par l'adversaire	Grand bleu = 3 pts 



Lien vers vidéo :

Création opportunité

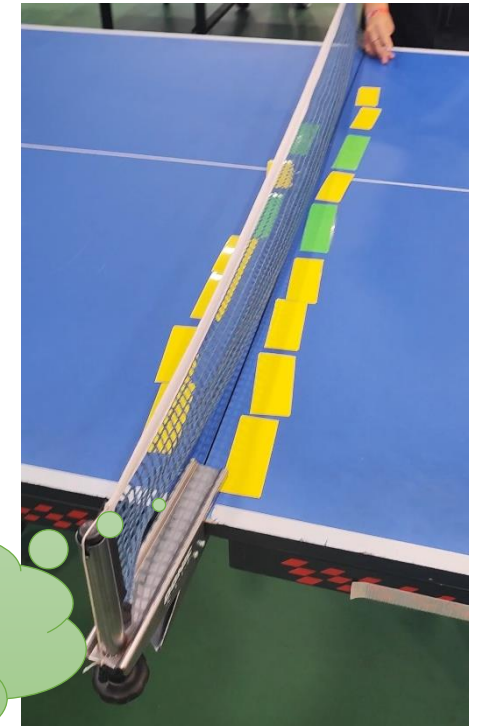
EVOLUTION POSSIBLE :

Exploite une opportunité

Grand ticket bleu		Jeu placé
Grand ticket vert		Jeu vite
Grand ticket rouge		Jeu effet

Pour cibler des
Objets
d'enseignement
différenciés

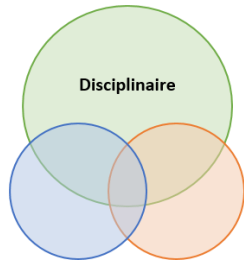
Permet d'identifier d'un
niveau de maîtrise et
d'orienter vers des
exercices adaptés



Effets recherchés de la démarche



Pilier disciplinaire



Déclenche l'engagement vers une **motricité plus riche** et suscite le désir d'apprendre des **nouvelles techniques**.

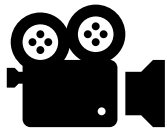
L'analyse immédiate du rapport de force **projet d'action immédiat** **projet d'apprentissage** vers des ateliers ciblés

Développer des **conduites de coopérations et d'entraides**.

Développement de la confiance en soi avec des observateurs qui **osent afficher leur analyse** aux yeux de tous

Suscite des interactions spontanées et/ou organisées porteuses de culture commune

Des élèves qui peuvent **se situer** par rapport aux attendus



Lien vers vidéo :
Lien évaluation

Des discussions et argumentations **autour des contenus d'enseignement**



Lien vers vidéo :
Suscite des interactions

Conclusion

Les +

- ✓ **Des observateurs** qui ne peuvent plus se cacher derrière une fiche d'observation et parfois remplir aléatoirement ou rapidement en fin de match sans lien avec la réalité
- ✓ **Des pratiquants** qui se centrent sur les contenus d'enseignement prioritaire
- ✓ **Des interactions** où chacun doit argumenter pour aboutir à un consensus.
- ✓ **Visualisation directe** par les élèves et l'enseignant de l'évolution du rapport de force et/ou de la manière dont les points ont été gagnés.
- ✓ Renforce **l'intérêt de progrès individuel** par la contrainte de gagner ensemble.
- ✓ Un **Différenciation** des manières de gagner un ticket bonus
- ✓ **Mise en projet** dans le jeu **vers une mise en projet** d'apprentissage

Les –

- ✓ Un temps de création des tickets importants (plastifieuse et découpage)
- ✓ Un **temps de compréhension des attendus parfois long** (spécifique à mon établissement ?) qui **limite le temps de pratique lors des premières utilisation** (indicateur pour 1 groupe = 1 seul math en 45')
- ✓ MAIS à relativiser en fin de séquence (3 matchs par tous les groupes en 45' voire 5 pour les plus rapides)
- ✓ Un **rangement de tickets** à envisager



Je suis à l'écoute de
vos remarques,
conseils, retours !
[Aurelie.philippon@
ac-orleans-tours.fr](mailto:Aurelie.philippon@ac-orleans-tours.fr)

Origine de la démarche

Cadre intervention

- **REP+**
Langue française écrite/orale
Développer la confiance en soi
Climat scolaire serein

Rapport aux apprentissages

- **EPS = jeu**
Manque persévérance
Erreur vécue comme échec
Difficulté démarche réflexive
Engagement immédiateté

Rapport aux autres

- **Affiliation**
Des conflits pouvant devenir explosifs
Plaisir affrontement VS plaisir faire avec
Rôles sociaux acceptés mais peu orientés dans démarche projet

Dans ce **cadre**, j'ai cherché à faire évoluer mon enseignement dans une **démarche coopérative**.
Par **les interactions entre élèves**, elle participe à l'apprentissage de la **langue française** et est porteuse **d'entraide** et de **fraternité**, tout en étant un moyen de recentrer les élèves vers un engagement lucide et ambitieux du point de vue de la motricité.
Ainsi j'ai cherché une **entrée dans l'activité ciblée** sur les **intentions de jeu** tout en recherchant à **générer du sens** et de **l'envie pour s'engager** dans une activité d'apprentissage dans ses dimensions motrices, méthodologiques et sociales.

C'est à la suite d'une **conférence avec Pascal Perrin** qui présentait son **dispositif de bouchons** que l'idée de la « **course aux tickets** » m'est venue.