

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

CG 1 : Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.

Adapter sa motricité à des situations variées.

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

CG 2 : Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre efficace.

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

CG 3 : S'engager dans les activités physiques et sportives; Assumer des rôles sociaux (observateur, arbitre)

P

CHAMP d'apprentissage 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir

Attendus de fin de cycle :

- En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
 - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
 - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
 - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

CYCLE 3

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

Activité : Jeux de raquettes

Compétence attendue soclée

En simple, en jouant tout en coup droit, rechercher le gain **loyal** d'une rencontre aménagée en assurant la continuité de l'échange et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.

Connaître et assurer le comptage des points, remplir une feuille d'observation et commenter le résultat d'un match sur un critère simple.

EPREUVE de fin de CYCLE 3 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

En simple avec des règles aménagées (jeu uniquement en coup droit, cordelettes posées sur la table pour matérialiser 2 zones latérales dites « zones dangereuses »...) en poule mixte ou non, de niveau homogène. Les élèves d'une même poule se rencontrent en matchs de 11pts (1er arrivé à 11). Changement de serveur tous les 2 points joués (référence culturelle).

Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage (comptage des points, pose des plots au sol pour matérialiser les points bonus et tenue de feuilles de score). Commenter le résultat d'un match.

- **Bonification (points bonus) pour des points gagnés de façon spécifique :** point marqué grâce à un smash ou dans une des 2 zones latérales matérialisées sur la table par des cordelettes (cf. feuille de score).

- Match en 11 points : poule de 4 (2 joueurs, un arbitre, un secrétaire qui remplit la feuille de score) ou poule de 3 (2 joueurs, 1 arbitre-secrétaire). Tous les points sont comptabilisés.

- 2 zones latérales sont matérialisées : largeur 2 raquettes depuis le bord de la table.

- **L'arbitre doit identifier qui marque et comment :** si un point bonus est marqué, il pose un plot au sol du côté du joueur qui a marqué le point. Le secrétaire remplit la feuille de score.

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité / Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

Prendre et assumer des responsabilités pour réaliser un projet ou remplir un contrat

D4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger ; Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique.

CHAMP d'apprentissage 4 :**Compétences travaillées :**

Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.

Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.

Co-arbitrer une séquence de match

Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.

Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.

Attendus de fin de cycle

En situation d'opposition réelle et équilibrée

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

- Observer et co-arbitrer.

- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

CYCLE**4**

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

APSA : TENNIS DE TABLE**Compétence attendue soclée**

En situation d'opposition réelle et équilibrée, rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point dès la mise en jeu et en créant un lien entre le service et le renvoi probable de l'adversaire pour préparer le coup suivant.

Se préparer en binôme puis gérer collectivement un tournoi, co-arbitrer et aider un partenaire à analyser son jeu pour gagner la rencontre.

EPREUVE de fin de CYCLE 4 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Après un échauffement en binôme, les élèves sont regroupés en équipes de deux joueurs au sein d'une poule (mixte ou non) de niveau homogène.

Les 2 équipes s'opposent en « ronde italienne » et tous les scores se cumulent. **Matchs de simple en 20 points joués pour les 2 « Joueurs 1 » de chaque équipe : 10 points avec le même serveur puis 10 points avec l'autre serveur** (exemples de score possible à la fin du 1^{er} match : 14-6, 11-9...). Même principe pour la suite de la rencontre avec les 2 « Joueurs 2 » de chaque équipe (exemples de score possible à la fin de la rencontre : 22-18, 30-10...)

- J1 coache J2 et inversement. Proposition possible d'un temps mort d'une minute maximum (référence culturelle) après 5 services réalisés.

- Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score.

- Le serveur dispose de « 2 chances » sur chaque service (comme au tennis : si le 1^{er} service est raté, il ne perd pas le point et dispose d'un 2^{ème} service) afin de l'inciter à prendre des risques pour construire le point dès la mise en jeu. Décompte des points en double score : le score normal, les « points bonus » pour le serveur qui sont les points marqués sur service gagnant ou sur le coup suivant.

- Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.

Cohérence inter cycle dans l'APSA TENNIS DE TABLE support du Champ 4 d'apprentissage :

Repères de progressivité entre les cycles 3 et 4

Repères de progressivité	Cycle 3	Cycle 4
Nature de l'épreuve DOMAINE 5 (référence culturelle)	D'une opposition aménagée (ex: match avec aménagement de zones latérales « dangereuses »)	A une situation d'opposition réelle et équilibrée, individuelle ou interindividuelle.
Éléments fondamentaux du champ de référence : Efficacité dans le GAIN des POINTS et des RENCONTRES <i>(être efficace dans le rapport de force)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - D'un jeu réactif avec la recherche du gain d'un échange par l'identification de situations favorables de marques. - D'une prise de risque en situation favorable 	<ul style="list-style-type: none"> - A un jeu adaptatif avec la recherche du gain de la rencontre en adoptant une efficacité réelle dans le gain des points par le choix et l'enchaînement de coups décisifs (mise en œuvre de projets selon le rapport de force). - A une prise d'initiative dès le service pour faire basculer le rapport de force.
Éléments fondamentaux du champ de référence : Efficacité dans la CONSTRUCTION DU POINT <i>(S'informer et choisir pour gagner le match)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - De techniques et tactique simples (jouer à droite, à gauche, smash sur une balle « donnée ») - D'une prise d'information sur la balle 	<ul style="list-style-type: none"> - A des techniques et tactiques plus élaborées (créer un lien entre le service et le renvoi probable de l'adversaire pour préparer le coup suivant. Ex : service long rapide pour surprendre l'adversaire et enchaîner avec un smash). - A une prise d'information sur l'adversaire
Domaine 1 S4C Développer sa motricité	<ul style="list-style-type: none"> - D1.1) D'un commentaire de sa prestation ou du résultat d'un match - D1.4) De l'utilisation d'une motricité simple (<i>registre de coups simples</i>) organisée autour de la rencontre balle/ raquette. 	<ul style="list-style-type: none"> - D1.1) A une formulation de conseils à un partenaire en fonction d'une analyse d'observables. - D1.4) A une motricité fine permettant de varier les trajectoires en longueur, largeur, vitesse...
Domaine 2 S4C S'approprier par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	D'un jeu au coup par coup et de la reconnaissance d'une situation favorable à exploiter	A une mise en projet plus élaborée grâce à des schémas tactiques simples à partir du service permettant de gagner en efficacité.
Domaine 3 S4C Les rôles sociaux	De l'attribution de points (avec des scores différenciés) et l'observation d'indicateurs simples	A l'organisation de rôles sociaux divers (joueur, secrétaire, arbitre conseiller) avec la gestion d'un tournoi collectif (distribution des rôles à chaque élève) et la transmission de conseils à un partenaire.
Domaine 4 S4C Apprendre à entretenir sa santé	D'une intensité moyenne lors des situations d'apprentissage ou de duel	A une intensité plus soutenue et autonome, afin de mobiliser avec efficience ses ressources sur toute la durée des rencontres.