

CYCLE	3	Champ	4	Classe	6ème	Activité : jeux de raquettes	HORAIRES	10 heures
Attendus de fin de cycle				CA sociée		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>-Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>-Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>-Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p> <p>-Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>				<p>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.</p> <p>Connaître et assurer le comptage des points, remplir une feuille d'observation et commenter le résultat d'un match sur un critère simple.</p>		<p><i>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).</i></p> <p><i>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.</i></p> <p>- 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).</p> <p>- 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.</p> <p>- 2 zones latérales sont matérialisées : largeur 2 raquettes depuis le bord de la table.</p> <p>- 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.</p>		
Eléments à évaluer				Niveaux de maîtrise				
Par l'EPS	En EPS			Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise	
Socle	Compétences travaillées	CA	APSA					
D1	Rechercher le gain de l'affrontement... coordonner des actions motrices simples	CONDUIRE un affrontement	Efficacité dans la construction du point / 4 points	<p>Frappes en Coup Droit (CD) explosives</p> <p>Trajectoires totalement aléatoires</p> <p>Placement du corps : collé à la table. Se déplace toujours en retard par rapport à la balle</p> <p>Service avec nombreuses fautes directes</p>	<p>Frappes en CD avec une action de pousser ou soulever par un geste souvent en piston</p> <p>Trajectoires aléatoires en cloche (60 à 80cm au-dessus du filet)</p> <p>Placement du corps : face à la table. Se déplace souvent en retard par rapport à la balle</p> <p>Service = simple mise en jeu</p>	<p>Frappes en CD avec accompagnement du geste vers l'avant.</p> <p>Trajectoires assez souvent mi-hautes (30-40cm au-dessus du filet), au centre de la demi-table adverse, mais quelquefois plus tendues</p> <p>Placement du corps : de profil par rapport à la table. Se déplace avec des déplacements latéraux courts.</p> <p>Service réglementaire peu varié</p>	<p>Frappes en CD avec un geste de l'arrière vers l'avant permettant de placer et/ou d'accélérer la balle.</p> <p>Trajectoires « s'aplatissent », plus rasantes</p> <p>Placement du corps : de profil par rapport à la table avec une mise à distance par rapport à la balle. Se déplace avec des déplacements latéraux courts et plus longs.</p> <p>Service intentionnel dans une zone latérale dangereuse.</p>	
D2	Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. S'informer pour agir		Efficacité dans le rapport de force / 4 points	<p>Renvoi peu souvent la balle sur la demi-table adverse</p> <p>Ne prend pas d'information</p>	<p>Renvoi sécuritaire prioritaire mais avec un nombre important de fautes directes.</p> <p>N'identifie pas encore les Situations Favorables Marque</p>	<p>Renvoi prioritaire au milieu de la table adverse mais identifie occasionnellement les SFM.</p> <p>Tente parfois de varier le placement et d'accélérer une balle favorable.</p>	<p>Place la balle lorsque l'adversaire est décalé et smash sur balle « donnée ».</p> <p>Exploite les SFM</p>	
D2	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples	Maîtriser un affrontement individuel	<p>Efficacité dans la dans le gain du point /4 Pts</p> <p>Gain des matchs /4 pts</p>	<p>Nombre de points marqués dans les zones latérales « dangereuses » ou sur smashes (cf fiche jointe)</p> <p>0 à 4 points</p> <p>En fonction classement au sein de la poule, ou du Nb de victoires/Nb de matchs joués</p>				

D3/ D2	Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.	Dans le respect d'autrui et du règlement	Arbitrage et observation-commentaires /4 pts	Arbitre ne maîtrise pas le comptage des points. Il n'identifie pas les changements de service et les principales fautes. La feuille de score est remplie avec beaucoup d'erreurs et ne permet pas de commenter le résultat du match.	Commence à connaître certaines règles, se trompe encore. La feuille de score est remplie avec quelques erreurs et ne permet de commenter avec exactitude le résultat du match.	Maîtrise les principales règles de l'activité et le comptage des points. Attitude non sereine (ou attention irrégulière). La feuille de score est remplie sans erreur dans la ligne « score » mais quelques oublis dans la ligne « points bonus ».	Rôle d'arbitre avec sérieux et application. Il est réactif, serein et dirige son match avec beaucoup d'assurance. La feuille de score est remplie sans erreur dans la ligne « score » et dans la ligne « points bonus » et permet de commenter avec exactitude le résultat du match.
-----------	---	--	--	--	--	--	--

Proposition d'épreuve de fin de cycle 3 : « le jeu tout en coup droit avec points bonus sur balles placées et accélérées ».

- Poule de 3 ou 4 joueurs de niveau **HOMOGÈNE**.
- Poule de 4: tous les élèves se rencontrent (6 matchs) / Poule de 3 : matchs en Aller-Retour donc 6 matchs aussi.
- Match en 1 manche gagnante de 11pts « sec », changement de serveur tous les 2pts (réf. à la logique culturelle).
- Les 2 joueurs utilisent uniquement le COUP DROIT (face où est posé le pouce) en frappant la balle à droite du corps (pour un droitier) ou à gauche du corps (pour un gaucher).
- Utilisation du revers → perte du point.
- Sur la table, 2 zones latérales dites « zones dangereuses » : matérialisées à l'aide de cordelettes (pas de craie! Préserve les tables dans la durée...)



- Les cordelettes sont posées à 30cm de la ligne latérale (largeur 2 raquettes : repère concret pour les élèves afin qu'ils puissent installer les « zones dangereuses »)



- Pourquoi parler de « **Zone Dangereuse** » ? L'adversaire devant jouer une balle en coup droit dans cette zone est souvent en difficulté (car il doit effectuer un dép. latéral)

qui plus est si la trajectoire est rasante (6^{ème} : élève statique, vite en crise temporelle quand il faut se déplacer pour frapper la balle).

- Si la balle tombe sur la cordelette → les 2 élèves rejouent le point.

- **Principe:** dès qu'un joueur marque 1 pt grâce à une balle placée dans 1 des 2 Z.D (l'adv ne touche pas la balle ou l'envoi en dehors de la table ou dans le filet) OU grâce à un smash quelque soit l'endroit sur la table, il marque un point sur son score + un point **BONUS** « balle placée ou smash ».

L'observateur (poule de 4) ou l'arbitre-observateur (poule de 3) remplit la fiche suivante :

FICHE DE SCORE : le 1^{er} joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur 1 :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Alexandre	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Points bonus :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Balle placée dans une zone dangereuse OU smash dans une des 3 zones	X	X	X	X	X	X					
BONUS BALLES PLACÉES ou SMASHS											
Score du joueur 2 :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Marcene	X	X	X	X	X	X					
Points bonus :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Balle placée dans une zone dangereuse OU smash dans une des 3 zones	X										
BONUS BALLES PLACÉES ou SMASHS											

Remarques:

- Si un joueur marque un point dans la zone centrale sans réaliser de smash, il marque seulement 1 point mais pas de point bonus.
- S'il marque dans une Zone Dangereuse avec un smash, il marque 1 seul point BONUS et pas 2 (pas de cumul!)
- L'arbitre annonce: « point pour... » ou « point bonus pour... » après chaque point joué PUIS le score et pose un plot au sol du côté du joueur qui a marqué un point bonus. Les 2 joueurs doivent attendre l'annonce du score avant de jouer le point suivant. L'observateur remplit la fiche avec des croix.
- Les élèves doivent marquer 5pts bonus pour bénéficier du BONUS « balles placées ou smashes » qui révèle la victoire ou la défaite « avec la manière ». Ce bonus est révélateur de l'atteinte de la compétence « rompre l'échange par une balle placée latéralement ou accélérée » (CA soclée).

Ce système de points bonus permet donc de centrer les élèves sur ce qu'il est essentiel d'acquérir à ce niveau de pratique.

Inspection pédagogique régionale – Nancy-Metz 2016

TENNIS DE TABLE

Table n° 2

1: ALEXANDRE
2: ROMAIN
3: MAXENCE,

Matches	Arbitre/Secrétaire	Score	1	2	3
1-3	2	11-6	4		0
2-3	1	11-8		2	4
1-2	3	11-9	4	1	
1-3	2	11-9	4		0
2-3	1	11-10		2	4
1-2	3	11-8	4	2	
TOTAL			16	7	8
CLASSEMENT			1	3	2

Règles :

VICTOIRE	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	4 points
	Sans bonus « balles placées ou smashes »	3 points
DÉFAITE	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	2 points
	Sans bonus « balles placées ou smashes » mais en ayant marqué 3 ou 4 points bonus.	1 point
	Sans bonus « balles placées ou smashes » et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points bonus	0 point



Règles :

VICTOIRE	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	4 points
	Sans bonus « balles placées ou smashes »	3 points
DÉFAITE	Avec BONUS « balles placées ou smashes »	2 points
	Sans bonus « balles placées ou smashes » mais en ayant marqué 3 ou 4 points bonus.	1 point
	Sans bonus « balles placées ou smashes » et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points bonus	0 point