

CYCLE	3	Champ	4	Classe	6ème	Activités : 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 rupture de l'échange (balle placée et/ou smashes)	Note comprise entre 1,5 et 4,5 sur 14 (voir tableaux ci-dessous)	Note comprise entre 5,5 et 8,5 sur 14 (voir tableaux ci-dessous)	Note comprise entre 9 et 10,5 sur 14 (voir tableaux ci-dessous)	Note comprise entre 11 et 14 sur 14 (voir tableaux ci-dessous)	
D2	Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. S'informer pour agir							Et
D2	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples	Maîtriser un affrontement individuel	/14pts					
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	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	

Le niveau des joueurs à l'intérieur de la poule est homogène et les poules hiérarchisées de la meilleure (poule n°1) à la moins forte (poule n°8). Le bonus « balle placée ou smash » est fixé pour toute la classe à **5 points marqués ou plus** (sur une manche de 11 points), car marquer environ la moitié de ses points dans les zones latérales et/ou grâce à un smash correspond à un niveau de compétence très satisfaisant pour des élèves à l'issue d'un premier cycle de 10h de pratique effective.

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

Cas d'une POULE DE 4 joueurs (3 matchs chacun). En reprenant le tableau ci-dessus, chaque joueur pourra donc à l'issue de ses 3 matchs avoir marqué entre **0 et 12 points**.

	Score entre 12 et 10 points	Score entre 9 et 6 points	Score entre 5 et 3 points	Score entre 2 et 1 point	Score à 0 point	
POULE n°1	14 sur 14	13	12	9.5	7.5	EFFICACITE DANS LE GAIN DES MATCHS
POULE n°2	13	12	11	8.5	6.5	
POULE n°3	12	11	10	7.5	5.5	
POULE n°4	11	10	9	6.5	4.5	
POULE n°5	10	9	8	5.5	3.5	
POULE n°6	9	8	7	4.5	2.5	
POULE n°7	8	7	6	3.5	1.5	

EFFICACITE DANS LA RUPTURE DE L'ECHANGE

Cas d'une POULE DE 3 joueurs (matchs aller-retour donc chaque joueur va effectuer 4 matchs). Chaque élève pourra donc à l'issue de ses 4 matchs avoir marqué entre **0 et 16 points**.

	Score entre 16 et 13 points	Score entre 12 et 8 points	Score entre 7 et 4 points	Score entre 3 et 2 points	Score entre 1 et 0 point	
POULE n°1	14 sur 14	13	12	10.5	8.5	EFFICACITE DANS LE GAIN DES MATCHS
POULE n°2	13	12	11	9.5	7.5	
POULE n°3	12	11	10	8.5	6.5	
POULE n°4	11	10	9	7.5	5.5	
POULE n°5	10	9	8	6.5	4.5	
POULE n°6	9	8	7	5.5	3.5	
POULE n°7	8	7	6	4.5	2.5	
POULE n°8	7	6	5	3.5	1.5	

EFFICACITE DANS LA RUPTURE DE L'ECHANGE