

CYCLE	4	Champ	4	Classe	3ème	APSA TENNIS DE TABLE	Horaires	10 heures	
Attendus de fin de cycle				CA sociée		Principes d'élaboration de l'épreuve			
<p>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.</p>				<p>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.</p>		<p>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. Matches de simple en 20 points joués pour les 2 « J1 » : 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 « J2 » (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.</p>			
Eléments à évaluer				Niveaux de maîtrise					
Par l'EPS	En EPS			Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise		
Socle	Compétences travaillées	CA	APSA	10 points	25 points	40 points	50 points		
D1/ D2	<p>Utiliser au mieux ses ressources ...de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée</p> <p>Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.</p>	<p>CONDUIRE un affrontement</p>	<p>Efficacité dans la construction du point / 6 points</p>	<p>Le service est souvent non réglementaire avec beaucoup de fautes directes dès le service. 0 à 1 point bonus marqué en moyenne sur chaque série de 10 services</p>	<p>Le service est souvent une simple mise en jeu et ne permet pas vraiment de préparer le coup suivant. 2 à 3 points bonus marqués en moyenne sur chaque série de 10 services</p>	<p>Le service est varié (placement, vitesse) permettant de mettre en difficulté l'adversaire. La frappe suivante (3^{ème} frappe) n'est pas toujours adaptée (réalise un revers alors que la balle est favorable pour faire un smash coup droit). 4 à 5 points bonus marqués en moyenne sur chaque série de 10 services</p>	<p>Le service est varié (placement, vitesse, voire effets simples) pour surprendre l'adversaire, le mettre en difficulté et pour enchaîner avec la frappe suivante. Des schémas tactiques simples sont mis en place. 5 points bonus ou + marqués en moyenne sur chaque série de 10 services</p>		
			<p>Efficacité dans le rapport de force / 4 points</p>	<p>Renvoi sécuritaire prioritaire mais avec un nombre important de fautes directes. N'identifie pas les Situations Favorables Marque</p>	<p>Renvoi prioritaire au milieu de la table adverse mais identifie occasionnellement les SFM. Tente parfois de varier le placement et d'accélérer une balle favorable.</p>	<p>Utilise une tactique, efficace à ce niveau, mais jeu assez stéréotypé quel que soit le rapport de force ; n'exploite pas assez les points faibles de l'adversaire.</p>	<p>Exploite régulièrement les SFM (balle « donnée » et/ou adversaire décalé) par une frappe décisive (balle placée latéralement et/ou smash) hors de portée de l'adversaire ou sur ses points faibles.</p>		
D4	<p>Utiliser au mieux ses ressources physiques ...et répondre aux contraintes de l'affrontement.</p>	<p>Maîtriser un affrontement interindividuel</p>	<p>Gain rencontres /4 pts</p>	<p>Classement dans la poule (classement corrélé au niveau de la poule) / 4 points</p>					
			<p>Adaptation de l'engagement moteur /2 pts</p>	<p>Engagement inapproprié (passif ou explosif)</p>	<p>Engagement irrégulier durant les rencontres</p>	<p>Engagement régulier durant les rencontres</p>	<p>Engagement régulier et gère de manière efficace son engagement</p>		
D3 et D2	<p>Co arbitrer une séquence de match Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.</p>	<p>Dans le respect d'autrui et du règlement</p>	<p>Efficacité dans rôles : Arbitre, coach observateur /4 pts</p>	<p>- Connait quelques règles, se trompe souvent dans l'arbitrage - Ne donne aucun conseil Langage inadapté</p>	<p>- Arbitrage encore hésitant - Difficulté à identifier des éléments importants de jeu et à formuler des conseils avisés. Conseils anecdotiques.</p>	<p>- Arbitrage : assez assuré, appliqué Conseiller : observateur concentré, relève des données simples mais fiables</p>	<p>- Arbitre efficace, connaissance et application des règles - Est capable d'apporter des conseils tactiques justes : schéma tactique simple à adopter face à tel adversaire</p>		

Proposition d'épreuve de fin de cycle 4 : « le match par équipe de 2 joueurs avec points bonus sur service gagnant ou sur la frappe suivante ».

- Les élèves sont regroupés en équipes de 2 joueurs au sein d'une poule de 4 joueurs (éventuellement 3), mixte ou non, de niveau **HOMOGÈNE**.
- **Les 2 équipes s'opposent en « ronde italienne » et les scores se cumulent.** En suivant l'ordre des matchs inscrit sur la feuille de poule (voir exemple ci-dessous), les deux premiers joueurs de chaque équipe s'affrontent, en simple, en jouant 20 points : 10 points en gardant toujours le même serveur puis 10 points en changeant de serveur (exemples de score possible à la fin du 1^{er} match : 15-5, 11-9, 10-10...). Ensuite, les 2 n°2 de chaque équipe entrent en jeu en s'affrontant sur le même principe : 20 points joués, 10 points avec le même serveur puis 10 points avec l'autre serveur. A l'issue des 2 séquences de 20 points joués, on additionne les points des 2 joueurs d'une équipe et les points des 2 joueurs de l'autre équipe afin de déterminer l'équipe gagnante (exemples de score possible à la fin de la rencontre : 22-18, 30-10...).

TENNIS DE TABLE

Table n° 3

1: KILLIAN
2: SYBILLE
3: AXEL
4: LALY

Matches	Scores		1	2	3	4
1 et 4 contre 2 et 3	1 contre 2 4-16	4 contre 3 15-5	1	4	4	1
1 et 3 contre 4 et 2	1 contre 4 15-5	3 contre 2 9-11	5	1	5	1
1 et 2 contre 3 et 4	1 contre 3 8-12	2 contre 4 13-7	4	4	2	2
TOTAL			10	9	11	4
CLASSEMENT			2 ^{ème}	3 ^{ème}	1 ^{ère}	4 ^{ème}

Règles :

VICTOIRE	Avec BONUS « construction du point » pour les 2 joueurs de l'équipe	5 points
	Avec BONUS « construction du point » pour 1 seul joueur de l'équipe	4 points
	Sans aucun BONUS « construction du point »	3 points
DÉFAITE	Avec BONUS « construction du point » pour les 2 joueurs de l'équipe	2 points
	Avec BONUS « construction du point » pour 1 seul joueur de l'équipe	1 point
	Sans aucun BONUS « construction du point »	0 point

Règles :

VICTOIRE	Avec BONUS « construction du point » pour les 2 joueurs de l'équipe	5 points
	Avec BONUS « construction du point » pour 1 seul joueur de l'équipe	4 points
	Sans aucun BONUS « construction du point »	3 points
DÉFAITE	Avec BONUS « construction du point » pour les 2 joueurs de l'équipe	2 points
	Avec BONUS « construction du point » pour 1 seul joueur de l'équipe	1 point
	Sans aucun BONUS « construction du point »	0 point

- **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 et « les points bonus » pour le serveur qui sont les points marqués sur service gagnant ou sur le coup suivant appelée la **3^{ème} frappe en tennis de table** (voir fiche de score ci-dessous).

FICHE DE SCORE

1^{er} match : 20 points joués au total

(10 points avec le même serveur puis 10 points avec l'autre serveur)

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
KILLIAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						
Point gagnant sur service ou 3 ^{ème} frappe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											
	X	X	X	X	X																

BONUS Construction du point dès le service

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
LALY	X	X	X	X																	
Point gagnant sur service ou 3 ^{ème} frappe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											
	X	X																			

BONUS Construction du point dès le service

2^{ème} match : 20 points joués au total

(10 points avec le même serveur puis 10 points avec l'autre serveur)

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AXEL	X	X	X	X	X	X	X	X	X												
Point gagnant sur service ou 3 ^{ème} frappe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											
	X	X	X	X	X																

BONUS Construction du point dès le service

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SYBILLE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X											
Point gagnant sur service ou 3 ^{ème} frappe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											
	X	X	X	X	X																

BONUS Construction du point dès le service

SCORE TOTAL de l'équipe : KILLIAN et AXEL : 15 - 9 = 24
 SCORE TOTAL de l'équipe : LALY et SYBILLE : 5 - 11 = 16

- Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de la fiche de score: à chaque point joué, l'arbitre remplit la fiche de score en mettant une croix dans la 1^{ère} ligne en fonction du joueur qui marque le point et éventuellement, il met une croix dans la 2^{ème} ligne, uniquement si le serveur marque le point sur un service gagnant ou sur la 3^{ème} frappe. L'arbitre est le partenaire du relanceur (donc l'arbitre change au bout de 10 services réalisés).

L'observateur-coach est l'élève partenaire du serveur afin de se concentrer uniquement sur le jeu de son partenaire (il n'a pas la fiche de score à remplir, c'est l'arbitre qui s'en occupe durant 10 points) ; cet observateur-coach doit prendre un temps mort (1 minute maximum) quand il le souhaite (ou imposer le temps mort après 5 services réalisés, au choix de l'enseignant en fonction des caractéristiques de sa classe) afin de conseiller son partenaire serveur.

Exemples : « sers long rapide dans son revers car tu marques le point avec ce service gagnant presque à chaque fois » / « Réalise un service lifté car il a du mal à renvoyer ce service puis termine le point avec un smash pour marquer un point bonus ».

Les élèves passent donc dans tous les rôles : joueur, arbitre qui remplit la fiche de

Les règles essentielles du tennis de table sont utilisées mais avec quelques aménagements (qui ne dénaturent pas l'APSA) afin de faciliter l'évaluation de la compétence. En effet, si le serveur, sur ses 10 services, parvient à marquer au moins 5 points sur service gagnant ou 3^{ème} frappe gagnante, il obtient « un bonus construction du point dès le service » qui aura une répercussion (au moment de remplir la feuille de poule à la fin du match) dans le nombre de points apportés à son équipe en cas de défaite ou de victoire :

- Victoire avec « bonus construction du point » pour les 2 joueurs de l'équipe: **5 points.**
- Victoire avec « bonus construction du point » pour 1 seul joueur : **4 points.**
- Victoire sans « bonus construction du point » pour les 2 joueurs : **3 points.**
- Défaite avec « bonus construction du point » pour les 2 joueurs : **2 points.**
- Défaite avec « bonus construction du point » pour 1 seul joueur : **1 point.**
- Défaite sans « bonus construction du point » pour les 2 joueurs : **0 point.**

Remarque :

En cas d'égalité sur la fiche de score à l'issue des 2 séquences de 20 points joués (donc si le score est de 20-20), c'est l'équipe qui a totalisé le plus de « points bonus » durant les 2 séquences de 20 points qui est déclarée gagnante.