


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><b>En situation d'opposition réelle et équilibrée</b>  <b>Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</b>  - 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><b>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.</b></p> <p><b>Se préparer en binôme puis gérer collectivement un tournoi, co-arbitrer et aider un partenaire à analyser son jeu pour gagner la rencontre.</b></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. <b>Matches de simple en 20 points joués pour les 2 « J1 » : 10 points avec le même serveur puis 10 points avec l'autre serveur</b> (exemples de score possible à la fin du 1<sup>er</sup> 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.  - <b>Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score.</b>  - <b>Le serveur dispose de « 2 chances » sur chaque service</b> (comme au tennis : si le 1<sup>er</sup> service est raté, il ne perd pas le point et dispose d'un 2<sup>ème</sup> 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				
D1	Utiliser au mieux ses ressources ...de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée	<b>CONDUIRE un affrontement</b>  <b>Et</b>  <b>Maîtriser un affrontement individuel</b>	<b>Efficacité</b> dans la construction du point dès le service Et Adaptation de l'engagement moteur Et Efficacité dans la dans le gain des points et des matchs <b>/16pts</b>	<b>Note comprise entre 1,5 et 5,5 sur 16 (voir tableau ci-dessous)</b>	<b>Note comprise entre 6 et 9,25 sur 16 (voir tableau ci-dessous)</b>	<b>Note comprise entre 9,75 et 12,25 sur 16 (voir tableau ci-dessous)</b>	<b>Note comprise entre 13,5 et 16 sur 14 (voir tableau ci-dessous)</b>
D2	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.						
D2	Anticiper la prise et le traitement d'information						
D4	Utiliser au mieux ses ressources physiques ...et répondre aux contraintes de l'affrontement.						
D3 D2	<b>Co arbitrer une séquence de match</b>  Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.	<b>Dans le respect d'autrui et du règlement</b>	Efficacité dans rôles : arbitre, coach observateur  <b>/4 pts</b>	- Connait quelques règles, se trompe souvent dans l'arbitrage  -Ne donne aucun conseil Langage inadapté	- Arbitrage encore hésitant  - Difficulté à identifier des éléments importants de jeu et à formuler des conseils avisés. Conseils anecdotiques.	- Arbitrage : assez assuré, appliqué  Conseiller : observateur concentré, relève des données simples mais fiables	- Arbitre efficace, connaissance et application des règles  - Est capable d'apporter des conseils tactiques justes : enchaînement à adopter face à tel adversaire

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°7). Le bonus « construction du point dès le service » est fixé pour toute la classe à **5 points marqués ou plus** (sur les 10 services réalisés à la suite), car marquer environ la moitié de ses points sur un service gagnant ou sur la frappe suivante (appelée 3<sup>ème</sup> frappe) correspond à un niveau de compétence satisfaisant pour des élèves à l'issue du cycle. Les matchs se déroulent par équipes de 2 joueurs.

<b>VICTOIRE</b>	Avec BONUS « construction du point dès le service » pour les 2 joueurs	<b>5 points</b>
	Avec BONUS « construction du point dès le service » pour 1 seul joueur	<b>4 points</b>
	Sans BONUS « construction du point dès le service » pour les 2 joueurs	<b>3 points</b>
<b>DÉFAITE</b>	Avec BONUS « construction du point dès le service » pour les 2 joueurs	<b>2 points</b>
	Avec BONUS « construction du point dès le service » pour 1 seul joueur	<b>1 point</b>
	Sans BONUS « construction du point dès le service » pour les 2 joueurs	<b>0 point</b>

**Dans une POULE DE 4 joueurs** ou 3 joueurs, chaque élève va effectuer 3 rencontres. En reprenant le tableau ci-dessus, chaque joueur pourra donc à l'issue de ses 3 rencontres avoir marqué entre **0 et 15 points**.

	Score entre 15 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	
<b>POULE n°1</b>	16 sur 16	14,75	13,5	10,5	8,5	 <p><b>EFFICACITE DANS LE GAIN DES POINTS ET DES MATCHS</b></p> <p>Et</p> <p><b>ADAPTATION DE L'ENGAGEMENT MOTEUR</b></p>
<b>POULE n°2</b>	14,75	13,5	12,25	9,25	7,25	
<b>POULE n°3</b>	13,5	12,25	11	8	6	
<b>POULE n°4</b>	12,25	11	9,75	6,75	4,75	
<b>POULE n°5</b>	11	9,75	8,5	5,5	3,5	
<b>POULE n°6</b>	9,75	8,5	7,25	4,25	2,25	
<b>POULE n°7</b>	8,5	7,25	6	3,5	1,5	


  
**EFFICACITE DANS LA CONSTRUCTION DU POINT DÈS LE SERVICE**