**Fiche ressource académique**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Domaines du socle | | | Compétences générales EPS :  **Cocher celles qui sont prioritairement travaillées** | |  |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | | | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps | |  |
|  | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | | | CG2 S’approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils | |  |
| APSA SUPPORT  **Tennis de table** | D3 La formation de la personne et du citoyen | | | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités | |  |
|  | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | | | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière | |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | | | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique | |  |
|  |  | CHOIX PEDAGOGIQUES | | | EVALUATION DE FIN DE CYCLE | |
|  | « Ce qu’il y a à apprendre » / enjeux d’apprentissage | Exemples de mises en œuvre/ choix de stratégies | |
| **ATTENDUS DE FIN DE CYCLE :**  **1.** S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque  **2.** Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.  **3**. Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre  **5**. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter     |  | | --- | | DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 1 et 4 | | **ROLE(S)**  JOUEUR /  PARTENAIRE | **1.** Coordonner des actions motrices simples  \*Réaliser un service réglementaire  \*En situation de partenariat : assurer la continuité de l’échange en utilisant majoritairement son coup fort (poussette)  \*Position semi- fléchie, pieds décalés, petits appuis pour réajuster son équilibre au moment de la frappe  \*pousser ou porter la balle dans sa phase ascendante  **1.** Rechercher le gain de l’affrontement par des choix tactiques simples  - Tenir l’échange le plus possible sans faire de fautes  - Déplacer l’adversaire par des balles placées  - Identifier et essayer d’exploiter une balle facile pour rompre l’échange  **3.**- **5**. Jouer avec respect et fairplay  - accepter les décisions de l’arbitre  - accepter le résultat du match et réfléchir à ses raisons  **2.**- **5.** Gérer son effort et ses émotions  - maintenir son engagement physique sur toute la durée d’un match ou d’une séance/leçon  - maitriser ses émotions quel que soit le déroulement de la rencontre | **Matchs de service**  **« Match à 5 ça joue »**: situation d’abord de jeu en partenariat, puis d’opposition.  Exemple : réaliser 5 échanges avant de pouvoir marquer le point.  **Jeu de « la machine à balles »** : A lance 5 balles à la main, l’une après l’autre dans les coins de la table, et B doit réussir à en renvoyer le maximum  **Matériel adapté** : raquettes plus grandes, balles plus grandes, etc.  **« Jeu en croix »**. A renvoie en diagonale, B renvoie toujours en face.  **Changement de côté** : A et B jouent en coopération sur une demi-table, A quand il le veut, décide de changer de côté pour marquer le point  **Gammes** : Faire des échanges en diagonales  - Serrer la main à la fin de chaque match  - Varier les formes de groupements en mixant les niveaux : jeu en cumul de score par binôme de niveaux différents ou de même niveau | | Maîtrise insuffisante :  Intention tactique : le joueur renvoie de façon aléatoire des balles au dosage, à la trajectoire et à la direction aléatoire.  Figé derrière sa table. L’élève est dans la réaction plus que dans l’action.  Le service à la main ou adapté. | |
| Maîtrise fragile :  Intention tactique : le joueur renvoie plus souvent sur la table avec un coup privilégié. La trajectoire est encore haute, le dosage est maîtrisé mais le geste un peu court.  Le joueur se déplace pour frapper la balle et se replace tardivement  Mise en jeu régulière – service adapté | |
| Maîtrise satisfaisante :  Intention tactique :  Le joueur est capable de faire durer l’échange et d’attendre la faute de l’adversaire  Ou de profiter d’une balle favorable pour mettre fin à l’échange  La trajectoire est plus tendue  Mise en jeu réglementaire | |
| Très bonne maîtrise :  Intention tactique : le joueur construit le point en plaçant le balle ou accélérant lorsque la situation est favorable pour rompre l’échange.  Le joueur se déplace et se replace rapidement pour frapper la balle dans de bonnes conditions (frappes tendues, quelques accélérations) | |
| **ATTENDUS DE FIN DE CYCLE :**  **4.** Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation  **5**. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter   |  | | --- | | DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | | **ROLE(S)**  OBSERVATEUR | **4.**- **5**. Accepter de tenir des rôles simples d'observateur :   * Se montrer concentré et responsable dans le but d'aider son camarade * Observer des critères simples définis par l'enseignant * Remplir une fiche d'observation | Quelques critères simples à observer :   * + Tenue de raquette, zones visées, zones de frappes (position des pieds de l’adversaire à la frappe), …   + Compter le nombre d'échanges, de frappes ...   + Quelques exemples de fiches d'observation : mettre une croix en face du critère réalisé, comptabiliser des points bonifiés, score parlant, … | | Maîtrise insuffisante :  L’observateur manque de concentration lors des phases d’observation, se dissipe lorsqu’il ne joue pas | |
| Maîtrise fragile :  L’observateur observe son camarade mais recueille les données de façon aléatoire | |
| Maîtrise satisfaisante :  L’observateur est concentré lors des phases d’observation et recueille les données de façon efficace | |
| Très bonne maîtrise :  L’observateur observe avec attention et est capable de faire un retour simple à son camarade | |
|  |  |  |  | |  | |
| **ATTENDU DE FIN DE CYCLE :**  **4.** Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe   |  | | --- | | DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | | **ROLE(S)**    ARBITRE | **4**. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre   * + Assurer le comptage des points   + Connaître le règlement et le faire respecter   + Etre attentif et concentré tout au long de la rencontre * Remplir une feuille de match | * Gérer l’organisation des matchs (qui joue contre qui). * Annoncer le score et le serveur à chaque point. * Gérer les temps de matchs. | | Maîtrise insuffisante :  Le règlement est méconnu, l’arbitre est peu concerné lorsqu’il ne joue pas | |
| Maîtrise fragile :  Quelques erreurs dans le comptage des points, l’arbitre hésite dans ses prises de décision | |
| Maîtrise satisfaisante :  L’arbitre assure le comptage des points et sait remplir une feuille de score | |
| Très bonne maîtrise :  L’arbitre assure le comptage des points et explique ses décisions. Il sait remplir une feuille de match. | |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue**  Compétence attendue : En simple, rechercher le gain loyal du match par des intentions tactiques simples, à partir d’une mise en jeu règlementaire, en jouant sur la continuité de l’échange et le placement de la balle. Assurer le comptage des points et remplir une fiche d’observation.  Situation d’évaluation : réaliser plusieurs matchs contre des adversaires de niveau similaire. Des points « bonus » peuvent être attribués en fonction de ce qui a été enseigné. Chaque élève assure obligatoirement le rôle d’arbitre. | | | | | | |