**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 | | Exemple de mises en œuvre /  choix de stratégies | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.  A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.  A3 : Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l’arbitre  A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité.  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 1 et 2 | ROLE(S)  Joueur | A1, A2 : Rechercher le gain de l’affrontement par des choix tactiques simples.  ➀- servir avec une intention tactique de rupture immédiate ou différée.  ➁- déplacer l’adversaire afin de créer un espace libre  ➂- créer la rupture sur des balles favorables avec son coup fort.  ➃- repérer un point faible chez l’adversaire et l’exploiter.  A1 : Coordonner des actions motrices  ➄- se déplacer, se replacer de manière adaptée  ➅- placer sa balle en utilisant des trajectoires les plus tendues possible.  ➆- produire un smash par une action du haut vers le bas sur les balles hautes.  ➇- initier un effet sur un coup de son choix (exemple : service ou coup fort ou situation favorable).   |  | | --- | | A3 et A5 : Jouer avec respect et fairplay  ➈- Accepter les décisions de l’arbitre.  - Accepter le résultat du match et réfléchir à ses raisons.  - En situation de coopération, permettre les apprentissages du partenaire. | | | |  |  | | --- | --- | | ➀ ➆- Marquer le point avec maximum 2 ou 3 touches après le service. (Point marqué sur service ou coup suivant vaut double) …  ➀ ➁ : placer la balle en ne touchant pas le journal placé au centre de chaque demi-table (zone interdite).  ➁ ➂- points bonus sur une balle non touchée.  ➃- point bonus sur balle marquée sur point faible de l’adversaire (après annonce du point faible à l’observateur).  ➁➄- Jeu sur demi table. Quand le joueur A décide de jouer sur la demi-table libre, le jeu s’ouvre sur table entière. (Fixer pour jouer dans l’espace libre, essayer de marquer le point au moment ou on change de côté).  ➅- Situations diverses avec sur-filet.  ➆- sur une situation de coopération, dépasser une zone lors de l’impact du deuxième rebond.  ➇- en situation de coopération, service avec effet, le partenaire place la raquette en opposition sans frapper. Observer la déviation de la trajectoire à l’impact.   |  | | --- | | ➈: Serrer la main à la fin de chaque match. | | | | **Maîtrise insuffisante**  Jeu de renvoi sécuritaire essentiellement central avec une trajectoire relativement haute. L’intention de jeu est de conserver la balle sur la table.  Le déplacement est restreint en utilisant un coup prédominant (poussette). Le service est une mise en jeu. | |
| **Maîtrise fragile**  Apparition de coups placés de manière spontanée et instinctive. L’intention de jeu est de placer la balle sur une situation favorable. Les trajectoires de balles sont plus tendues.  Le service est encore stéréotypé. | |
| **Maîtrise satisfaisante**  L’intention de jeu est de chercher la rupture par le placement de balle ou l’accélération sur des balles favorables.  Service placé (ex : petit côté), ou accéléré.  Un point faible est repéré et exploité par un choix tactique simple. | |
| **Très bonne maîtrise**  L’intention de jeu est de chercher la rupture par le placement, l’accélération ou la rotation, ou la combinaison de deux de ces critères.  Le service est varié, avec une intention de jeu systématique. Les effets sont plus fréquents. Le choix tactique dépend de la caractéristique de l’adversaire. | |
|  |  | | |  | |  | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A4 : Observer et **co-arbitrer**  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | ROLE(S)  Arbitre | | A4. 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 * Faire preuve d'impartialité. * Remplir une feuille de match | * Gérer l’organisation des matchs (qui joue contre qui). * Gérer le temps des matchs. * Verbaliser les raisons de ses décisions lors des matchs. * Annoncer le score et le serveur à chaque point. | | **Maîtrise insuffisante**  Le règlement est méconnu, peu concerné lorsqu’il ne joue pas. | |
| **Maîtrise fragile**  Quelques erreurs dans le comptage des points. Hésite dans ses prises de décisions | |
| **Maîtrise satisfaisante**  Assure le comptage des points et sait remplir la feuille de score | |
| **Très bonne maîtrise**  Assure le comptage des points et utilise une gestuelle spécifique. Sait remplir une feuille de match | |
|  |  | |  |  | |  | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A4 : **Observer** et co-arbitrer.  A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité.  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 | ROLE(S)  Coach / Observateur | | A4 **-** 5. Observer et analyser :   * Se montrer concentré et responsable dans le but d'aider son camarade. * Observer des critères définis par l'enseignant. * Remplir une fiche d'observation. * Analyser les résultats pour conseiller un camarade. | * Ratio point gagnant / points marqués. * Repérer les types de coups joués (smash, revers, coup droit, effet coupé…) et leurs conséquences sur le gain du point. * Quelques exemples de fiches d'observation : mettre une croix en face du critère réalisé, comptabiliser des points bonifiés, identifier par des points des zones de jeu, score parlant… | | **Maîtrise insuffisante**  Observe son camarade, mais recueille les données de manière aléatoire | |
| **Maîtrise fragile**  Est concentré lors des phases d’observation et recueille les données de façon efficace sans les analyser | |
| **Maîtrise satisfaisante**  Assure le comptage des points et sait remplir une feuille de score.  L’observateur est capable d’observer un point faible ou un coup fort chez l’adversaire et d’en rendre compte. | |
| **Très bonne maîtrise**  Les données recueillies sont fiables, leur communication au joueur est efficace et permet d’ajuster les choix tactiques | |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue**  Compétence visée : En simple, rechercher le gain loyal du match par des intentions tactiques simples, à partir d’une mise en jeu règlementaire. Chercher la rupture de l’échange en jouant sur le placement, la vitesse ou la rotation de la balle. Arbitrer, observer pour conseiller un camarade.  Situations d’évaluations : 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 et de conseil. | | | | | | | |