

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

APSA : Tennis de table.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

Principe d'élaboration de l'épreuve

Organisation :

L'épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés.

Les règles essentielles sont celles du tennis de table en simple. Les matchs se joueront en **deux sets gagnants de 11 points secs** (soit maximum trois sets) avec **alternance de serveur tous les deux services**.

Création de **poule de 4 joueurs** de niveau proche. Au sein de ces poules, les joueurs seront répartis en **deux équipes** (de niveau homogène entre elles) de 2 joueurs. Chaque membre de l'équipe jouera alternativement les rôles de pongiste et de coach.

Chaque candidat(e) disputera deux matchs contre les adversaires de l'autre équipe.

Lors de chaque rencontre, un **temps d'analyse** sera prévu entre chaque manches pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition. Dès lors, le pongiste, avec l'aide de son coach, disposera de 3 minutes maximum pour élaborer une stratégie de jeu en fonction des caractéristiques de l'adversaire et des éléments qu'il aurait pu relever dans son carnet de suivi ou d'entraînement (version papier ou numérique).

Cette stratégie de jeu sera annoncée uniquement aux membres du jury avant de débiter la manche suivante et sera prise en compte dans l'évaluation de la prestation du candidat.

Recommandations :

Les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons).

Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.

Précisions :

Le positionnement du candidat dans les degrés de l'AFL1 est déterminé selon les critères suivants :

- Item 1 : « *S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu* » est évalué sur 8 points.
- Items 2 : « *Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force* » est évalué sur 4 points. Possibilité d'avoir recours à la vidéo.

Si ces deux items sont étroitement liés, le candidat au regard de ses prestations peut être placé dans des degrés différents.

Les AFL 2 et 3 pourront être évalués dès la leçon 3.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (8 points)	De 0 à 2 points <i>Peu de techniques maîtrisées. Faible efficacité des techniques d'attaque. Passivité face à l'attaque adverse.</i>	De 2,25 à 4 points <i>Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles. Exploitation de quelques occasions de marque. Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée.</i>	De 4,25 à 6 points <i>Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque. Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force.</i>	De 6,25 à 8 points <i>Utilisation efficace d'une variété de techniques d'attaque et/ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées. Opposition systématique et neutralisation de l'attaque adverse. Renversements réguliers du rapport de force.</i>
	Service : uniforme = mise en jeu. Déplacement/mobilité : Pas de déplacements/joueur statique Natures des frappes : frappes hautes avec trajectoire en cloche. Pas ou peu de puissance, jeu dans l'axe central. Le pongiste renvoi essentiellement en revers. Volume de jeu : renvois dans l'axe central. Prise de raquette : inadaptée.	Service : peu varié = mise en jeu. Déplacement/mobilité : quelques déplacements latéraux. Natures des frappes : Les frappes sont longues, parfois tendues, peu d'effets. Le pongiste renvoi en coup droit et revers de façon imprécise. Volume de jeu : renvois essentiellement dans l'axe et la profondeur. Prise de raquette : conforme.	Service : varié = arme tactique. Déplacement/mobilité : déplacements latéraux et en arrière (en défense), avec remplacement au centre. Natures des frappes : alternance maîtrisée entre coup droit et revers, puissance parfois variée et utilisation de quelques effets (surtout le coupé). Une ou deux frappes utilisées prioritairement (renvoi neutre, smash ou blocs). Volume de jeu : renvois variés en profondeur et en largeur.	Service : varié et adapté = arme tactique. Déplacement/mobilité : Se déplace dans tous les axes et se replace au centre de la table. Natures des frappes : alternance maîtrisés et adaptée entre coup droit et revers. Variation de puissance, de frappes (smash, blocs, top spin, poussette...) et d'effets (coupé, lifté, latéral). Volume de jeu : renvois variés en longueur, largeur, direction et vitesse
(1)	Gain des matchs 0 1 2 	Gain des matchs 0 1 2 	Gain des matchs 0 1 2 	Gain des matchs 0 1 2
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (4 points)	De 0 à 1 point Adaptations aléatoires au cours du jeu. Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. Peu de projection sur la période d'opposition à venir. Rupture de l'échange : non construite.	De 1,25 à 2 points Quelques adaptations en cours de jeu. Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes. Projection sur la période d'opposition à venir. Rupture de l'échange : aléatoire.	De 2,25 à 3 points Adaptations régulières en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir. Rupture de l'échange : construite.	De 3,25 à 4 points Adaptations permanentes en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence. Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir. Rupture de l'échange : construite et efficiente.

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entrainement inadapté Faible engagement dans les phases de répétition et d'entraînement nécessaires à la stabilisation des apprentissages.	Entrainement partiellement adapté Engagement irrégulier dans les phases de répétition et d'entraînement nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être systématiquement guidé dans ses choix d'exercices par l'enseignant et/ou ses camarades.	Entrainement adapté Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son partenaire, son équipe ou son club, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.	Entrainement optimisé Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son partenaire, son équipe ou son club, choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire ».

L'élève sera évalué sur un des deux rôles :

*Assumer le rôle d'**arbitre** capable de gérer un match et de prendre des décisions

*Assumer le rôle de **coach-observateur** afin de recueillir les données importantes et de les analyser avec son partenaire

Rôle d'arbitre (évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<u>L'élève désinvesti</u> L'élève n'assume pas ce statut. Il ne connaît pas les règles du jeu et ne peut donc pas les appliquer. Il est absent ou désinvesti lors des matchs. Le score n'est pas annoncé.	<u>L'élève imprécis</u> L'élève est présent au niveau du filet mais hésitant lors de la prise de décision. Il connaît les règles du jeu essentielles mais à des difficultés à les appliquer. Le score est annoncé timidement et se trompe de temps en temps.	<u>L'élève impliqué</u> L'élève est présent au niveau du filet. Il prend des décisions et les assume car il connaît les règles du jeu. Le score est annoncé sans erreurs.	<u>L'élève acteur</u> L'élève est présent au niveau du filet et observe précisément les échanges. Il prend des décisions, les assume et sait les justifier car il connaît parfaitement les règles du jeu. Le score est annoncé avec assurance et sans erreurs.

Rôle de coach observateur (évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<u>L'élève désinvesti</u> L'élève est centré sur lui et n'est d'aucune aide pour son partenaire. Il recueille des données peu fiables et ne peut donc pas les analyser ni les expliquer.	<u>L'élève imprécis</u> L'élève aide son partenaire, mais de façon imprécise. Il recueille des données simples. Il est toutefois en difficulté pour donner des conseils pertinents afin de faire évoluer le rapport de force. Il est davantage dans l'encouragement que l'analyse.	<u>L'élève impliqué</u> L'élève aide son partenaire de façon précise. Il recueille des données différenciées et les analyse ensemble. Il identifie quelques points forts et faibles de l'adversaire afin de faire évoluer le rapport de force.	<u>L'élève acteur</u> L'élève est indispensable pour son partenaire. Il recueille des données différenciées, les exploite et les analyse ensemble. Il le conseille avec sérieux et précision. Sa présence est un réel atout dans la gestion du rapport de force.

CHOIX DE L'ÉLÈVE dans la répartition des points AFL2 et AFL3 : la répartition doit être annoncée avant le début de l'épreuve et ne peut-être modifiée.

Points choisis AFL2/AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Scénario 1 : 4 pts / 4 pts	1 pt / 1 pt	2 pts / 2 pts	3 pts / 3 pts	4 pts / 4 pts
Scénario 2 : 6 pts / 2 pts	1,5 pt / 0,5 pt	3 pts / 1 pt	4,5 pts / 1,5 pts	6 pts / 2 pts
Scénario 3 : 2 pts / 6 pts	0,5 pt / 1,5 pt	1 pt / 3 pts	1,5 pt / 4,5 pts	2 pts / 6 pts

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

APSA : Tennis de table : élève asmathique.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

Principe d'élaboration de l'épreuve

Le principe d'élaboration de l'épreuve s'adapte aux besoins de l'élève asmathique.

Caractéristiques de l'élève asmathique au regard de l'épreuve :

La pratique doit être aménagée pour permettre à l'élève asthmatique de récupérer en cas de gêne respiratoire.

La pratique de tennis de table dans une salle poussiéreuse est contre-indiquée.

Aménagement de l'épreuve :

La pratique sera aménagée de manière à donner des temps de récupération lorsque l'élève en éprouvera le besoin. La durée des rencontres pourra être limitée et celles-ci pourront être espacées.

Chaque candidat(e) dispute deux matchs de deux manches gagnantes contre des adversaires de l'autre équipe.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse de **10 minutes** est prévu entre 2 manches pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Cette stratégie de jeu est annoncée uniquement aux membres du jury avant de débiter la manche suivante et sera prise en compte dans l'évaluation de la prestation du candidat.

Il sera aussi possible pour le candidat qui aurait besoin de plus de temps de récupération de réaliser une première manche en **début de séance**, une deuxième en **milieu de séance** et une troisième **si nécessaire en fin de séance**.

Il sera aussi possible de **réduire le match à deux manches uniquement**. Le pongiste vainqueur sera alors celui qui aura cumulé le plus de points. En cas d'ex-aequo, manche décisive en 3 points (un service chacun).

Enfin, l'élève asthmatique pourra disposer de **temps morts au cours de la rencontre** quand il présentera des signes d'essoufflement.

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

APSA : Tennis de table : élève en surpoids.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

Principe d'élaboration de l'épreuve

Le principe d'élaboration de l'épreuve s'adapte aux besoins de l'élève en surpoids.

Caractéristiques de l'élève en surpoids au regard de l'épreuve :

La pratique est conseillée si elle est aménagée pour accorder des temps de repos au joueur en surpoids lorsqu'il est essoufflé ou qu'il présente des signes de douleur aux genoux.

Aménagement de l'épreuve :

La pratique sera aménagée de manière à donner des temps de récupération lorsque l'élève en éprouvera le besoin. La durée des rencontres pourra être limitée et celles-ci pourront être espacées.

Chaque candidat(e) dispute deux matchs de deux manches gagnantes contre des adversaires de l'autre équipe.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse de **10 minutes** est prévu entre 2 manches pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Cette stratégie de jeu est annoncée uniquement aux membres du jury avant de débiter la manche suivante et sera prise en compte dans l'évaluation de la prestation du candidat.

Il sera aussi possible pour le candidat qui aurait besoin de plus de temps de récupération de réaliser une première manche en **début de séance**, une deuxième en **milieu de séance** et une troisième **si nécessaire en fin de séance**.

Il sera aussi possible de **réduire le match à deux manches uniquement**. Le pongiste vainqueur sera alors celui qui aura cumulé le plus de points. En cas d'ex-aequo, manche décisive en 3 points (un service chacun).

Enfin, l'élève en surpoids pourra disposer de **temps morts au cours de la rencontre** quand il présentera des signes d'essoufflement.

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

APSA : Tennis de table : élève présentant un syndrome rotulien.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

Principe d'élaboration de l'épreuve

Le principe d'élaboration de l'épreuve s'adapte aux besoins de l'élève présentant un syndrome rotulien.

Caractéristiques de l'élève présentant un syndrome rotulien au regard de l'épreuve :

Les déplacements latéraux et les fentes imposant une flexion de plus de 30° sont proscrits.

Aménagement de l'épreuve :

Le candidat devra proscrire les changements brusques de direction afin d'éviter une sollicitation trop importante des articulations des genoux. La durée des rencontres pourra être limitée et celles-ci pourront être espacées ; en cas de douleur, la rencontre devra être arrêtée.

Chaque candidat(e) dispute deux matchs de deux manches gagnantes contre des adversaires de l'autre équipe.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse de **10 minutes** est prévu entre 2 manches pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Cette stratégie de jeu est annoncée uniquement aux membres du jury avant de débiter la manche suivante et sera prise en compte dans l'évaluation de la prestation du candidat.

Il sera aussi possible pour le candidat qui aurait besoin de plus de temps de récupération de réaliser une première manche en **début de séance**, une deuxième en **milieu de séance** et une troisième **si nécessaire en fin de séance**.

Il sera aussi possible de **réduire le match à deux manches uniquement**. Le pongiste vainqueur sera alors celui qui aura cumulé le plus de points. En cas d'ex-aequo, manche décisive en 3 points (un service chacun).