

Tennis de Table

En simple mais par équipe 2. Les élèves s'affrontent en effectuant plusieurs rencontres contre d'autres équipes dans une poule de niveau dont le rapport de force est équilibré et défini par l'enseignant. Une rencontre se déroule en 4 sets de 11 points (deux set par membre de l'équipe).

- **4 simples** (chaque joueur rencontre les deux joueurs de l'équipe adverse dans l'ordre stratégique déterminé par les joueurs). En cas d'égalité, la victoire sera donnée à l'équipe possédant le meilleur « Point Average » à la fin des 4 matchs disputés. Dans le cas d'une nouvelle égalité, un dernier set en 6 point doit être joué pour désigner les vainqueurs.





Lors des simples, les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseils entre deux sets, et possibilité d'un temps mort par set). Les élèves choisissent leur partenaire d'équipe lors de la séquence d'enseignement. Même si ce choix est libre, l'enseignant conseille et oriente vers des choix de partenaire de niveau similaire.

Pour les deux éléments, l'enseignant, après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée de la façon suivante :

- **efficacité maximale** (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne, l'élève remporte ses deux simples.
- **efficacité minimale** (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd, l'élève perd ses deux simples.

L'AFL1 sur 12 points est évalué le jour de l'épreuve. L'AFL2 et 3 sur 8 points s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve. La répartition des 8 points (4-4/2-6/6-2) choisie par l'élève est effectuée lors de la deuxième séance et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve finale.

Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis en début de séquence (partenaire d'entraînement, coach, observateur).

| AFL | Éléments à évaluer | Repères d'évaluation | | | |
|-------------------------------|---|--|---|--|--|
| | | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| AFL1 12 points | S'engager physiquement, tactiquement et techniquement dans l'activité et vers son projet . | <p>Coup droit (CD) : Beaucoup de fautes, utilisation du jeu de « poussette » avec le coude trop plié → mauvais placement. Tendance à frapper la balle dans sa phase descendante.</p> <p>Revers (R) : Utilisation très fréquente par facilité, beaucoup de fautes → mauvais placement. Tendance à frapper la balle sur sa phase descendante.</p> <p>Le service est une simple mise en jeu.</p> <p>Trajectoire de balle souvent en cloche . .</p> <p>Déplacement quasi inexistant.</p> | <p>L'élève développe un coup préférentiel (en attaque ou en défense) efficace face à l'adversaire.</p> <p>CD : meilleur positionnement du bras (décalage du corps). Frappe de balle au point culminant de la trajectoire ascendante.</p> <p>R : Meilleure orientation de la raquette. Frappe de balle au point culminant de la trajectoire ascendante.</p> <p>Service neutralise l'attaque adverse.</p> <p>Trajectoire de balle horizontale.</p> <p>Déplacement en réaction et en retard.</p> | <p>CD : Frappe de balle plus rapide pour prendre de vitesse l'adversaire.</p> <p>R : Frappe de balle plus rapide pour prendre de vitesse l'adversaire.</p> <p>-----</p> <p>Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel :</p> <p>- Attaque (smashes, effets liftés, services rapides.) ou - Défense (blocs, effet coupé, balle haute...)</p> <p>-----</p> <p>Variations au service (vitesse, placement, effets)</p> <p>Trajectoire de balle tendue et descendante + Déplacement en relation avec cette trajectoire.</p> | <p>Excellente maîtrise des différents coups d'attaque et de défense (smashes, bloc, effets coupés et liftés) en coup droit et en revers → efficacité + prise de risque au moment propice.</p> <p>Le service permet de créer des occasions pour marquer dès le deuxième coup de raquette → véritable arme tactique.</p> <p>Adaptation et variation des trajectoires de balle en fonction de son adversaire.</p> <p>Déplacements variés et rapides. L'élève est bas sur ses appuis. Remplacement quasi systématique.</p> |
| | 7 points | <i>0 - 1,5 points</i> | <i>1,5 - 3 points</i> | <i>3 - 5 points</i> | <i>5 - 7 points</i> |
| | <p>Matches : Pour chacun des deux éléments de l'AFL 1, l'élève est positionné dans un degré et la note s'ajuste en fonction de la proportion de match gagné.</p> | <p>1er : note au max du bandeau 2ème et 3ème : note intermédiaire Dernier : note min du bandeau</p>  | <p>1er : note au max du bandeau 2ème et 3ème : note intermédiaire Dernier : note min du bandeau</p>  | <p>1er : note au max du bandeau 2ème et 3ème : note intermédiaire Dernier : note min du bandeau</p>  | <p>1er : note au max du bandeau 2ème et 3ème : note intermédiaire Dernier : note min du bandeau</p>  |

| | | | | | |
|-------------|--|--|--|---|---|
| | Ajuster son projet et son activité au vue de l'évolution du rapport de force. | Adaptation aléatoire au cours du jeu. Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. | Quelques adaptations au cours du jeu. L'élève adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire. | Adaptation régulière au cours du jeu. L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments : - exploiter ses propres coups forts - exploiter les faiblesses de l'adversaire - contrer les coups forts de l'adversaire | Adaptation permanente au cours du jeu. L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments. Il adapte son projet de jeu au cours du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. |
| | 5 points | 0 - 1 points | 1 - 2,5 points | 2,5 - 4 points | 4 - 5 points |
| AFL2 | S'engager physiquement de façon régulière dans les séances et les exercices pour être capable d'identifier ses progrès, ses points forts et points faibles. | Le spectateur Elève peu investi lors des entraînements qui applique peu les consignes et ne cherche pas à réussir les exercices proposés au cours de la séquence. Il est un frein au collectif. | Le consommateur S'engage dans les exercices proposés sans pour autant chercher à s'améliorer. Il ne cherche pas à se surpasser pour progresser. Son engagement est proportionnel à son humeur où le plaisir qu'il peut éprouver face aux situations proposées. | Le moteur S'engage de façon autonome et régulière. L'élève fourni la quantité d'effort et la qualité de travail nécessaire à son progrès. Capable d'identifier des axes de progression pour les séances à venir. | L'efficent Engagement autonome et réfléchi. L'élève connaît ses points fort et ses points faibles. Il cherche en permanence à progresser de manière individuelle mais se trouve également moteur dans l'engagement de son équipe. |
| | 2 / 4 / 6 points | 0-0,5 // 0-1 // 0-1,5 points | 0,5-1 // 1-2 // 1,5-3 points | 1-1,5 // 2-3 // 3-4,5 points | 1,5-2 // 3-4 // 4,5-6 points |
| AFL3 | Etre en mesure de relever des informations précises puis de les transmettre à ses camarades permettant une progression. | Peu impliqué et peu attentif dans le match de son coéquipier. Se laisse distraire par d'autres élèves. | Attentif au match de son partenaire, l'encourage mais donne des conseils simples et stéréotypés pendant les temps morts. | Attentif au match de son partenaire, encouragement au bon moment et donne des conseils pertinents pendant les temps morts. | Attentif au match de son partenaire, encouragement au bon moment et donne des conseils pertinents + analyse poussée du jeu adverse pendant les temps morts. |
| | 1 / 2 / 3 points | 0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points | 0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points | 0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points | 0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points |
| | Observer, recueillir des données, les analyser pour dégager des axes d'amélioration. | Le désintéressé Peu attentif au jeu. Prélève que très peu d'information. L'analyse quantitative est très approximative et l'analyse qualitative est inexistante. | Le flouté Les données statistiques sont recueillies. Mais l'interprétation manque de cohérence. | L'averti Recueil complet, analyse cohérente. Situe correctement le niveau de jeu de l'élève. | L'expert Capable de choisir des critères d'observation pertinents en fonction du thème d'observation. Il est ensuite capable de proposer une analyse fine, argumenté par les chiffres et ses connaissances, afin de proposer un axe d'amélioration. |
| | 1 / 2 / 3 points | 0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points | 0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points | 0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points | 0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points |
| | Partenaire d'entraînement | Peu d'esprit d'équipe, pas d'objectif de faire progresser son partenaire dans les différents exercices. | Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes. | Engagement total dans son rôle. L'élève met son partenaire dans des conditions optimales pour réaliser l'exercice et progresser. | L'élève met son partenaire dans des conditions optimales pour réaliser l'exercice et progresser. Il n'hésite pas à donner des conseils techniques |
| | 1 / 2 / 3 points | 0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points | 0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points | 0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points | 0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points |