

Compétence attendue :

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

Connaissances**Du pratiquant :**

- *Le vocabulaire spécifique : coup droit, revers, service, smash, relanceur, serveur, trajectoire.*
- *Le règlement en simple : service, filet, règle des rebonds, pas de contact sur la table avec la main libre.*
- *Les règles de sécurité notamment lors de l'installation et du rangement des tables.*
- *Les principes d'efficacité : la prise, l'inclinaison et l'orientation de la raquette en lien avec le moment du contact sur la trajectoire de la balle, le placement par rapport à la balle en fonction : de la profondeur et du coup à réaliser (CD/RV).*
- *La notion de balle « donnée » (mi-hauteur) qui met l'adversaire en situation favorable.*

Liées aux autres rôles :

L'arbitre :

- *Le système de comptage des points, des changements de service et des principales fautes.*

L'observateur :

- *Les critères retenus pour l'observation de partenaires (balles « données », balles placées, balles accélérées).*

Capacités**Du pratiquant :**

- *Servir de façon réglementaire (présenter et lancer la balle, contact balleraquette en arrière de la table, premier rebond sur sa demi-table).*
- *Repérer la situation favorable (balle « donnée » et/ou adversaire décalé pour le déborder).*
- *Orienter les surfaces de frappe pour atteindre différentes cibles latérales en coup droit ou en revers et produire des trajectoires tendues.*
- *Jouer en plaçant sa balle pour éviter la zone centrale de la demi-table adverse.*
- *Accélérer une frappe sur une balle favorable.*
- *Prendre la balle au sommet de la trajectoire pour la frapper en adaptant l'inclinaison de la raquette et l'orientation du geste.*
- *Adopter une posture dynamique pour réagir rapidement et se mettre à distance de frappe.*
- *Doser l'énergie lors du contact balle/raquette et passer de l'action « pousser » à l'action « frapper ».*

Liées aux autres rôles :

L'arbitre :

- *Compter les points et annoncer le score du serveur en premier.*

L'observateur :

- *Identifier, pour le camarade observé, les situations favorables et leur exploitation.*
- *Remplir une fiche de score.*

Attitudes**Du pratiquant :**

- *Chercher à gagner tout en respectant les règles, l'arbitre, l'adversaire et l'observateur.*
- *Rester concentré pour éviter de « donner » la balle.*
- *Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire.*
- *Accepter de jouer avec des adversaires différents*
- *Respecter le matériel, participer à l'installation et au rangement.*
- *Ne pas se décourager même lorsque le score est défavorable.*
- *Prendre en compte les informations données par l'observateur.*

Liées aux autres rôles :

L'arbitre :

- *Etre impartial.*
- *Adopter une attitude sereine mais ferme.*
- *Etre attentif et concentré tout au long de la rencontre.*

L'observateur :

- *Se montrer responsable dans le but d'aider son camarade.*
- *Etre attentif et concentré.*

Liens avec le socle :

Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'arbitrage, l'observation et les intentions de jeu.

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation. Prendre en compte les notions de parallèle, diagonale, trajectoire, vitesse.

Compétence 6 : Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Respecter les règles, les autres et l'environnement.

Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des stratégies (liées aux zones) adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes.

Compétence attendue :

Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service.

Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.

Connaissances**Du pratiquant :**

- *Le vocabulaire spécifique : les effets (coupé, lifté, latéral), les coups (smash, bloc, poussette sans effet).*
- Les modalités de réalisation des différents coups et effets au service permettant de créer une situation favorable.
- Les conséquences des rotations sur l'après rebond (sur la table et sur la raquette adverse).
- Les principes de réalisation pour renvoyer une balle reçue avec effet.
- *De quelques schémas de jeu simples.*
- *Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire (donné après observation).*

Liées aux autres rôles :

L'arbitre / organisateur :

- *Les modalités d'organisation d'un tournoi (phases de poules, tableau à élimination directe, tableau avec repêchage, compétitions par équipe).*
- *L'élaboration et la gestion d'une feuille de match, de rencontre, de résultats, de classement.*

L'observateur / conseiller :

- *Quelques critères simples pour observer son partenaire (déplacement, coup utilisé et effet produit (conséquence de la rotation sur la table et sur la raquette) espace défendu et attaqué, moment de frappe).*

Capacités**Du pratiquant :**

- *Se créer une arme au service en jouant placé, accéléré et/ou avec effets simples.*
- Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer la balle suivante.
- Jouer latéralement (et aussi en profondeur au service) en exploitant le point faible adverse.
- En situation favorable, reconnaître les paramètres essentiels de la balle adverse (la direction, la hauteur, la vitesse, la profondeur) pour mettre l'adversaire en difficulté en accélérant et/ou en plaçant la balle.
- Se placer rapidement pour frapper équilibré en différenciant le temps de déplacement du temps de frappe.
- Se replacer immédiatement après avoir été débordé afin d'être de nouveau disponible pour la frappe suivante.
- Se rappeler les conseils donnés par son partenaire pour les exploiter.
- *Construire des schémas de jeu simples à partir du service, notamment avec effet.*

Liées aux autres rôles :

L'arbitre / organisateur :

- *Se répartir les rôles pour gérer un tournoi et reporter les résultats pour organiser la suite des rencontres.*

L'observateur / conseiller :

- *Repérer un point fort et un point faible du camarade observé et de son adversaire.*
- *A partir des constats précédents, conseiller un partenaire pour définir un projet de jeu simple.*

Attitudes**Du pratiquant :**

- *Etre persévérant et motivé dans l'apprentissage de coups spécifiques et dans l'exécution de régularités simples.*
- *Etre dans l'intention de rupture dès le service et sur chaque balle favorable.*
- *Etre concentré pour rester lucide et choisir les stratégies les plus pertinentes.*
- *Tenir compte des conseils donnés par son partenaire en les considérant comme une aide et non comme une critique.*
- *Oser prendre des risques pour progresser même si cela peut entraîner la perte du point ou au contraire savoir attendre une balle favorable pour marquer le point.*

Liées aux autres rôles :

L'arbitre / organisateur :

- *Etre impartial et rigoureux dans l'arbitrage, gérer les points litigieux.*

L'observateur / conseiller :

- *Relever avec précision des informations sur tout le match pour repérer l'évolution du rapport de force.*
- *Etre disponible (attentif et concentré) pour se mettre au service de son partenaire.*

Liens avec le socle :

Compétence 1: Transmettre d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.

Compétence 3: Exploiter les données fournies pour analyser son efficacité et adapter son projet tactique. Assurer les calculs et la progression des rencontres.

Compétence 6: S'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux pour permettre l'organisation d'un tournoi et les progrès des camarades.

Compétence 7: Connaissance de soi, son point fort, son point faible. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement l'organisation d'un tournoi et les séquences de conseils dans une activité pourtant individuelle.