

# REFERENTIEL D'EVALUATION EXAMENS EPS

LYCEE PROFESSIONNEL SAINT JEAN-PAUL II

Certificat d'Aptitude Professionnelle 2021

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

ACTIVITE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTISTIQUE

Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner

Tennis de table

## PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

### Tennis de table en opposition en simple et double

**But :** Remporter la confrontation face à un binôme adverse dans un système de décompte aménagé.

#### **Organisation :**

- 2 binômes (A1-A2 contre B1-B2) constitués à partir d'une hiérarchisation des élèves de la classe, sur la base d'un tournoi initial individuel. Les binômes sont formés avec un écart de classement proche et équivalent .
- Règlement standard simplifié. Changement de serveur tous les 2 points.
- Rencontre de 4 matchs de simple et 1 match de double de 21 pts (pause à 11 pts pour permettre un temps de conseil-coaching par le partenaire). Chaque joueur rencontre les 2 autres joueurs de l'équipe adverse. Gain de la rencontre sur somme des points marqués.
  - 1<sup>er</sup> simple : A1 face à B1 ;
  - 2<sup>ème</sup> simple : A2 face à B2 ;
  - 3<sup>ème</sup> simple : A1 face à B2 ;
  - 4<sup>ème</sup> simple : A2 face à B1 ;
  - Double : A1-A2 face à B1-B2.

#### **Adaptations en cas d'inaptitude :**

Ex : élève ayant des problèmes de dos.

Ses adversaires doivent orienter les balles entre les 2 points extrêmes de la ligne de fond de table en s'interdisant les trajectoires franchissant les bords latéraux du plateau, sinon le point est à rejouer. Le candidat a le choix, selon son degré de douleur, de jouer debout sans déplacement ou assis sur un tabouret de laboratoire (réglage de la hauteur et permet de pivoter pour une meilleure approche technique de l'activité).

**AFLP 1** : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point  
**AFLP 2** : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.

<b>AFLP 1 ET 2 DECLINES DANS L'APSA</b>	Identifier le déséquilibre adverse grâce à l'aide d'un partenaire-coach pour faire les meilleurs choix et rompre rapidement l'échange Progresser dans la maîtrise technique du renvoi de balle avec une intention de rupture dès le service			
<b>EVALUATION</b>	En fin de séquence Pour chacun des 2 AFLP, l'élève est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction du nombre de victoires en simple et en double.			
<b>NOTE</b>	12 points			
<b>ÉLÉMENTS A EVALUER</b>	<b>REPERES D'EVALUATION</b>			
	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>AFLP 1</b>  Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point  <b>7 points</b>	Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire  <b>De 0 à 1 pt</b>	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  <b>De 1,5 à 3 pts</b>	L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire  <b>De 3,5 à 5 pts</b>	L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition  <b>De 5,5 à 7 pts</b>
<b>Gain des matchs</b>	 1 victoire 2 victoires 3 victoires	 1 victoire 2 victoires 3 victoires	 1 victoire 2 victoires 3 victoires	 1 victoire 2 victoires 3 victoires
<b>5 pts</b>  <b>AFLP 2</b>  Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer	<b>De 0 à 0,5 pt</b>  De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace Le service est une simple mise en jeu Peu voire pas de déplacements	<b>De 1 à 2 pts</b>  Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers Le service neutralise l'attaque adverse Déplacements réactifs et en retard	<b>De 2,5 à 4 pts</b>  Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute) Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets) Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue	<b>De 4,5 à 5 pts</b>  Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et lifté) Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Déplacements variés et replacements

<b>AFLP 3 : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice</b>				
<b>AFLP 3 DECLINE DANS L'APSA</b>		Accepter de sortir de sa zone de confort pour apprendre de nouvelles techniques et les répéter de manière à progresser		
<b>EVALUATION</b>		Tout au long de la séquence d'enseignement		
<b>NOTE</b>		De 2 à 6 points en fonction du choix de l'élève		
<b>ÉLÉMENTS A EVALUER</b>	<b>REPERES D'EVALUATION</b>			
	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
Identifier et répéter les techniques efficaces d'attaque et de défense	Refuse de répéter les gestes techniques Aucune analyse de sa prestation et de celle de son partenaire Interprète les données en critiquant Abandonne rapidement	Faible répétition des gestes techniques Analyse partielle de sa prestation et de celle de son partenaire Interprète les données de manière non constructive Abandonne en situation d'échec	Répète les gestes techniques maîtrisés Analyse sa prestation et celle de son partenaire avec lucidité. Interprète les données sans critiquer Fait preuve de persévérance.	Accepte de répéter tous les gestes techniques Analyse sa prestation et celle de son partenaire de manière constructive Interprète les données et les exploite Fait preuve de persévérance.
<input type="checkbox"/> Choix n°1 = 6 points	De 0 à 1 pts	De 1,5 à 2,5 pts	De 3 à 4,5 pts	De 5 à 6 pts
<input type="checkbox"/> Choix n°2 = 4 points	De 0 à 0,5 pts	De 1 à 1,5 pts	De 2 à 2,5 pts	De 3 à 4 pts
<input type="checkbox"/> Choix n°3 = 2 points	De 0 à 0,25 pts	De 0,5 à 0,75 pts	De 1 à 1,5 pts	De 1,75 à 2 pts

<b>AFLP 4 : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu</b>				
<b>AFLP 4 DECLINE DANS L'APSA</b>		Intégrer les règles du jeu, respecter les adversaires Observer et aider son partenaire dans l'efficacité du jeu		
<b>EVALUATION</b>		Tout au long de la séquence d'enseignement		
<b>NOTE</b>		De 2 à 6 points en fonction du choix de l'élève		
<b>ÉLÉMENTS A EVALUER</b>	<b>REPERES D'EVALUATION</b>			
	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
S'investir, prendre des responsabilités, développer un comportement solidaire	Règles de jeu et de sécurité non respectées Rôle d'arbitre ou d'auto arbitrage non tenu Rôle de coach et de partenaire non assuré N'écoute pas les conseils de son partenaire Ne reconnaît pas ses fautes et ses erreurs	Règles de jeu et de sécurité partiellement respectées Rôle d'arbitre ou d'auto arbitrage tenu sans conviction Rôle de coach et de partenaire partiellement assuré Ecoute les conseils de son partenaire mais n'en tient pas compte dans son jeu Reconnaît difficilement ses fautes et ses erreurs	Règles de jeu et de sécurité respectées Assure le rôle d'arbitre ou d'auto arbitrage Assure le rôle de coach et de partenaire Ecoute les conseils de son partenaire Respecte les adversaires et maîtrise ses émotions	Respecte et fait respecter les règles de jeu et de sécurité Assure le rôle d'arbitre ou d'auto arbitrage avec impartialité et loyauté Assure le rôle de coach et de partenaire de manière constructive (conseils techniques, tactiques, « psychologiques »). Ecoute les conseils d'un partenaire même s'il est jugé moins habile Respecte les adversaires et maîtrise ses émotions.
<input type="checkbox"/> Choix n°1 = 2 points	De 0 à 0,25 pts	De 0,5 à 0,75 pts	De 1 à 1,5 pts	De 1,75 à 2 pts
<input type="checkbox"/> Choix n°2 = 4 points	De 0 à 0,5 pts	De 1 à 1,5 pts	De 2 à 2,5 pts	De 3 à 4 pts
<input type="checkbox"/> Choix n°3 = 6 points	De 0 à 1 pts	De 1,5 à 2,5 pts	De 3 à 4,5 pts	De 5 à 6 pts