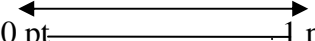
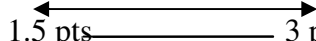
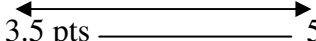
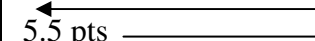
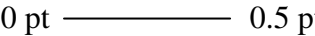
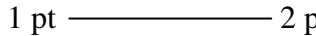
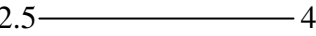
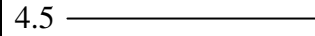


## CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

### APSA: *Tennis de table*

**Repères d'évaluation** « L'élève s'engage avec lucidité dans une opposition, seul ou en équipe, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe »

<i>Principe d'élaboration de l'épreuve</i>				
<p><b>Situation de fin de séquence 12 pts</b> : AFLP 1 :7 pts    AFLP 2 : 5 pts</p> <p>Remporter le match dans un rapport de force équilibré face à un binôme avec décompte aménagé.</p> <p>A1-A2 contre B1-B2, changement de serveur tous les 2 pts.    3 phases d'opposition :- A1 contre B1 jusqu'à 7 pts    A2 contre B2 de 7 à 14 pts  <div style="text-align: right;">- A1-A2 contre B1-B2 de 14 à 21 pts</div> </p> <p>Lors des phases en simple le binôme qui ne joue pas coach, lors de la phase en double les règles classiques de changement de serveur s'appliquent (service dans la diagonale de droite avec changement et rotation du serveur tous les 2 pts)</p> <p>Lors de l'évaluation finale, l'élève est placé dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des matchs gagnés.</p> <p><b>Epreuve adaptée : <i>Surpoids</i></b> Gain du match dans un rapport de force équilibré 1contre 1            2 phases d'opposition : Phase 1 jusqu'à 7 pts                      Phase 2 de 7 à 14 pts Changement de serveurs tous les 2 pts.  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>Sur 12 pts : AFLP1 et AFLP2</span> <span>Sur 8 pts : l'élève est évalué sur l'AFLP4 et l'AFLP6</span> </div> </p>				
Eléments à évaluer	<i>Repères d'évaluation</i>			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP 1</b> : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	L'élève identifie difficilement les situations favorables de jeu ; Peu d'actions efficaces	L'élève identifie quelques situations favorables et réussit quelques actions	L'élève assure des attaques efficaces en situation favorable	L'élève identifie les points forts et les points faibles de son adversaire pour produire des attaques efficaces

<b>7 pts</b>	0 pt  1 pt	1.5 pts  3 pts	3.5 pts  5 pts	5.5 pts  7 pts
<b>AFLP 2</b> : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaques adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défenses pour s'opposer	L'élève a peu de techniques efficaces pour créer des occasions de marque ; Subit l'action	L'élève utilise quelques techniques efficaces pour marquer ; Commence à se mobiliser pour défendre	Il utilise des coups d'attaques pour créer régulièrement le déséquilibre et marquer. Défense efficace	Il utilise des techniques d'attaque variées, adaptées à l'intention tactique. Défense très efficace
<b>5 pts</b>	0 pt  0.5 pts	1 pt  2 pts	2.5  4 pts	4.5  5 pts

### Evaluation au fil de la séquence : 8 pts

Seuls 2 AFLP sur 4 seront retenues par l'enseignant pour constituer cette partie de la note sur 8 pts.

L'élève choisit de répartir les 8 pts entre les 2 AFLP retenues avant la situation d'évaluation.

Trois choix possibles : 4 – 4 / 6 – 2 / 2 – 6 . La répartition choisit par l'élève est annoncée au cours des premières séances.

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP 3</b> : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.	Il refuse la répétition pour améliorer ses gestes techniques	Il accepte momentanément la répétition ; Se décourage rapidement.	Il accepte la répétition ; Il persévère en situation de réussite	Il analyse l'échec pour comprendre et progresser

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP 4</b> : 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.	Il abandonne lorsque qu'il perd ; Pas de fairplay S'implique peu ou pas dans les rôles sociaux	Il se décourage lorsqu'il est mené au score Gère peu ses émotions. Connait partiellement les règles Accepte de temps en temps les rôles sociaux	Il termine son match quel qu'en soit l'issue et sait se contrôler Sait arbitrer S'implique régulièrement dans les rôles sociaux	Il respecte ses adversaires et maîtrise ses émotions Assure le rôle d'arbitre avec impartialité S'implique toujours dans les rôles sociaux

<b>Eléments à évaluer</b>	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>AFLP 5</b> : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifiques pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	Il s'engage très peu et ne prend pas d'initiatives	Il est peu autonome, a besoin d'être guidé	Il s'échauffe de manière générale	Il s'échauffe de manière générale et spécifique

<b>Eléments à évaluer</b>	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>AFLP 6</b> : Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires	Il porte peu d'intérêt à la culture de référence. Ne connaît pas le vocabulaire de l'activité	Son vocabulaire montre une connaissance partielle de l'activité	Il a un vocabulaire spécifique	Il accepte de s'engager dans les formes scolaires de pratique Peut comparer sa pratique à ce qui se fait dans le civil.