

Champ d'Apprentissage N° 4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner



TENNIS DE TABLE
ADAPTE OBESITE

AFL1

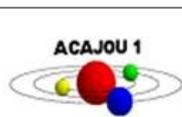
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force

Même protocole mais l'évaluation diffère sur les paramètres suivants :

- le temps de pratique (sous forme d'aller retour avec le même adversaire, la durée (2 sets de 11 points) la récupération (plus longue) et le nombre de matchs (2) afin d'éviter la fatigabilité, (*Les duos sont stabilisés lors de la séquence d'enseignement et au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale*).
- le paramètre " placement replacements" a été modifié de part le poids .. - -
- l'assouplissement de certaines règles : touche de la table avec une partie du corps, double rebond sur une balle *très courte*.....

AFL2 et 3 : choix de la répartition des points : 6-2, 4-4 ou 2-6

Éléments à évaluer		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4																
<p style="text-align: center;">AFL 1</p> <p>S'engager individuellement pour gagner un match en faisant des choix techniques et tactiques adaptés à l'analyse du rapport de force. Construire le point à partir de son service, afin d'être efficace et de produire des frappes variées.</p> <p style="text-align: center; color: blue;">/12 points</p>	<p style="color: blue;">a) S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p style="text-align: center; color: blue;">/8 pts</p> <p style="color: blue;">b) Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p style="color: green;">(fiche à compléter)</p> <p style="text-align: center; color: blue;">/ 4 pts</p>	<p>- un seul coup technique (CD ou R) est utilisé et l'élève reste proche de la table.</p> <p>- le service, souvent non-réglementaire, reste une simple mise en jeu.</p> <p>L'élève est passif face à l'attaque adverse. Son intention prioritaire est la sauvegarde de sa demi-table</p> <p style="color: orange;"><i>Jeu statique, déplacements tardifs quand ils existent</i></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">0pt</td> <td style="width: 50%;">2 pts</td> </tr> </table> <p>Adaptation aléatoires au cours du jeu : Le candidat joue « en réaction » en fonction de la balle qui arrive. Il est dans une logique de duo.</p> <p>Non prise en compte des forces et faiblesses en présence : Le candidat est en difficulté pour identifier ses points forts ou les points forts/faibles adverses.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">0</td> <td style="width: 50%;">1 pt</td> </tr> </table>	0pt	2 pts	0	1 pt	<p>- un seul coup technique est privilégié (CD ou R) mais l'élève est capable d'utiliser les deux coups dans les moments de moindre pression temporelle.</p> <p>-le service par ses variations de placement ou de vitesse est perçu comme une entrée dans le duel.</p> <p>Exploitation de quelques occasions de marque</p> <p style="color: orange;"><i>Se déplace pour utiliser le coup préférentiel, mais ne se replace pas toujours</i></p> <p style="color: orange;"><i>Une esquisse de replacements que latéraux</i></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">2,5 pts</td> <td style="width: 50%;">4 pts</td> </tr> </table> <p>Quelques adaptations en cours de jeu : l'évolution du score entraîne de la frustration, et aboutit à quelques adaptations (notamment sur les placements de balle). Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou faiblesses les plus saillantes : Le projet de l'élève se centre sur l'évitement du coup fort et/ou l'identification du point faible adverse.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">1,5</td> <td style="width: 50%;">2 pts</td> </tr> </table>	2,5 pts	4 pts	1,5	2 pts	<p>- Les deux coups techniques sont utilisés avec un coup préférentiel pour rompre l'échange.</p> <p>-Le service, par ses variations (placement, vitesse ou rotation), commence à devenir une arme pour créer une rupture rapide.</p> <p>Un début de rotation dans la balle apparaît.</p> <p style="color: orange;"><i>Émergence d'un remplacement mais faisant suite à un placement latéral</i></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">4,5</td> <td style="width: 50%;">6 pts</td> </tr> </table> <p>Adaptations régulières en cours de jeu en fonction de l'évolution du score, l'élève joue sur certains paramètres de son jeu (placement de balle, utilisation de la vitesse et/ou du placement, service particulier...).</p> <p>L'élève identifie certains de ses points forts notamment le service, le coup préférentiel et les espaces de jeu favorables qu'il propose et tente d'utiliser le plus souvent possible.. Les choix stratégiques sont efficaces et se traduisent en points gagnants</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">2,5</td> <td style="width: 50%;">3 pts</td> </tr> </table>	4,5	6 pts	2,5	3 pts	<p>L'élève utilise les deux coups (CD et R) pour rompre l'échange et est capable de combiner plusieurs actions (placement / vitesse / effets...).</p> <p>Il est efficace en attaque et en défense grâce à un large panel de techniques.</p> <p>Le service est une véritable arme permettant de mettre en place une stratégie efficace susceptible de faire basculer le rapport de force à son avantage.</p> <p style="color: orange;"><i>Placements et replacements réguliers qui servent au projet de jeu</i></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">6,5 pts</td> <td style="width: 50%;">8 pts</td> </tr> </table> <p>Adaptations permanentes en cours de jeu : Le candidat est capable de s'adapter en permanence aux réactions adverses et proposent de nouvelles solutions même en cours de jeu.</p> <p>Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence (ses propres coups forts, les faiblesses et points forts adverses)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">3,5</td> <td style="width: 50%;">4 pts</td> </tr> </table>	6,5 pts	8 pts	3,5	4 pts
0pt	2 pts																				
0	1 pt																				
2,5 pts	4 pts																				
1,5	2 pts																				
4,5	6 pts																				
2,5	3 pts																				
6,5 pts	8 pts																				
3,5	4 pts																				



Champ d'Apprentissage N° 4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner



**TENNIS DE TABLE
ADAPTE OBESITE**

Éléments à évaluer		<i>Niveau 1</i>	<i>Niveau 2</i>	<i>Niveau 3</i>	<i>Niveau 4</i>
AFL2	<p>a) L'échauffement</p> <p>b) L'entraînement</p>	<p>Échauffement et entraînement inadaptés</p> <p>L'élève se contente de jouer sans mettre de routines en place.</p>	<p>Échauffement et entraînement partiellement adaptés</p> <p>L'élève essaye de reproduire partiellement des routines apprises en cours. Il ne va pas jusqu'au bout</p>	<p>Entraînement et échauffement adaptés.</p> <p>L'élève prend l'initiative de s'échauffer. L'élève met en place les routines apprises en cours</p>	<p>Entraînement et échauffement optimisé</p> <p>L'élève est capable de choisir les exercices d'échauffements</p>

Répartition des points en fonction du choix de l'élève

<i>AFL noté sur 2pts</i>	0 à 0.5 pt	0.75 à 1 pt	1.25 à 1.5 pt	1.75 à 2 pts
<i>AFL noté sur 4pts</i>	0 à 1 pt	1.25 à 2 pts	2.25 à 3 pts	3.25 à 4 pts
<i>AFL noté sur 6pts</i>	0 à 1.5 pt	1.75 à 2.5 pts	2.75 à 4 pts	4.25 à 6 pts

<p>AFL3 (Répartition des points en fonction du choix de l'élève)</p> <p>"Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire "</p>	<p>Connaître, respecter et faire respecter les règles en arbitrant de manière impartiale.</p> <p>L'arbitre (feuille de match à compléter)</p>	<p>L'élève est passif, il ne se sent pas concerné.</p> <p>De nombreuses erreurs Ne donne pas le score à haute voix.</p>	<p>L'élève fait encore des erreurs et n'est pas encore clair et rassurant dans son arbitrage.</p> <p>Il est influencé par les joueurs.</p>	<p>L'élève connaît les règles et est clair dans ses annonces.</p>	<p>L'élève connaît les règles et les fait appliquer Il annonce à haute voix le score dans le bon ordre. Fait preuve d'initiative et est une force de proposition dans son groupe</p>
--	---	---	--	---	--

Répartition des points en fonction du choix de l'élève

<i>AFL noté sur 2pts</i>	0 à 0.5 pt	0.75 à 1 pt	1.25 à 1.5 pt	1.75 à 2 pts
<i>AFL noté sur 4pts</i>	0 à 1 pt	1.25 à 2 pts	2.25 à 3 pts	3.25 à 4 pts
<i>AFL noté sur 6pts</i>	0 à 1.5 pt	1.75 à 2.5 pts	2.75 à 4 pts	4.25 à 6 pts