ACAJOU 1 1	**Champ d'Apprentissage N° 4** **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner**	 **TENNIS DE TABLE**

AFL1 **S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force**	**Principe d'élaboration :** Les élèves se regroupent par niveau par poule de 4 joueurs.(*Les équipes sont stabilisées lors de la séquence d'enseignement et au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale).* - Chaque membre de la poule affronte tous les membres de la poule au moins 2 fois afin que chaque élève soit évalué sur au moins 4 matchs. (2 manches) . Les élèves sont coachés sur 2 de leur 3 matchs par un partenaire de leur équipe. Le match sans coach permet l'évaluation du projet de jeu (AFL1 relatif aux choix à faire au regard de l'analyse du rapport de force) - Pour l'emporter l'équipe doit avoir gagné plus de rencontres que son adversaire. En cas d'égalité sur le nombre de matchs, les deux équipes seront départagées au nombre de manches gagnées sur la rencontre (voire au nombre de points marqués si l'égalité persiste)

Eléments à évaluer		*Degré 1*	*Degré 2*	*Degré 3*	*Degré 4*
AFL 1 **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.** **/12 points**	a) S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu **/8 pts**	- un seul coup technique (CD ou R) est utilisé et l'élève reste proche de la table. - **le service, souvent non-réglementaire, reste une simple mise en jeu.** **L'élève est passif face à l'attaque adverse. Son intention prioritaire est la sauvegarde de sa demi-table** avec une faible efficacité des techniques d'attaques. **Les déplacements sont inexistants ou tardifs donc peu efficaces.** **0pt** **2 pts**	-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. **-le service par ses variations de placement ou de vitesse est perçu comme une entrée dans le duel.** Exploitation de quelques occasions de marque : **l'élève utilise principalement une seule sorte de rupture (spatiale ou temporelle)** dans les quelques situations favorables qui se présentent. **Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée** car **Les déplacements sont lents et les replacements tardifs voire inexistants.** L'élève est rapidement débordée lorsque l'adversaire à l'initiative **2,5 pts** **4 pts**	- Les deux coups techniques sont utilisés avec un coup préférentiel pour rompre l'échange. **-Le service, par ses variations (placement, vitesse ou rotation), commence à devenir une arme** pour créer une rupture rapide. Un début de rotation dans la balle apparaît. Création et exploitation d'occasions de marque : Lorsque le rapport de force est équilibré, l'élève recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant le placement de la balle ou son accélération et l'exploite. Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force : Le candidat recherche un placement efficace (mise à distance) dans les phases de jeu de moindre pression (position favorable pour prendre l'initiative). Il est capable de renverser le rapport de force quand la prise d'initiative adverse n'est pas trop dangereuse. **Le replacement devient régulier mais il reste assez tardif** **4,5 pts** **6 pts**	L'élève utilise les deux coups (CD et R) pour rompre l'échange et est capable de combiner plusieurs actions (placement / vitesse / effets…). Il est efficace en attaque et en défense grâce à un large panel de techniques. Cela lui permet de créer et d'exploiter des occasions de marque nombreuses et diversifiées. **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**. **Le déplacement et le replacement sont efficaces et servent un projet de jeu** (équilibrés pour prendre l'initiative et/ou rapides pour jouer à différentes distances ou contre attaquer). **6,5 pts** **8 pts**
	b) Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force **(fiche à compléter)** **/ 4 pts**	**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. 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. Peu de projection sur la période d'opposition à venir **0** **1 pt**	**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. Projection sur la période d'opposition à venir : Il parvient à retenir quelques projections pour la période d'opposition à venir. **1,5** **2 pts**	**Adaptations régulières en cours de jeu** : en fonction de l'évolution du score, le candidat est capable de modifier certains paramètres de son jeu (placement de balle, utilisation de la vitesse et/ou du placement, service particulier…). Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou faiblesses en présence **: 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.** La relation entre les possibilités de l'élève et celles de l'adversaire commencent à apparaitre. Les choix stratégiques sont efficaces et se traduisent en points gagnants ou fautes adverses pour la période d'opposition à venir **2,5** **3 pts**	**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. **Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence** (ses propres coups forts, les faiblesses et points forts adverses) Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir : **Il est capable de mettre en place un projet tactique à partir de son service pour placer un coup fort, contrer les coups forts adverse ou faire faire la faute.** Il imagine les adaptations adverses et est capable d'anticiper une nouvelle solution. **3,5 pts** **4 pts**

ACAJOU 1 2	Champ d'Apprentissage N° 4 **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner**				APSA Support **TENNIS DE TABLE**
AFL2 (Répartition des points en fonction du choix de l'élève) Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Se préparer et s'entraîner dans la durée, en partenariat avec les membres de son équipe, pour gagner en efficacité lors des phases d'affrontement inter-individuelles (améliorer ses points forts, et travailler ses points faibles).	**Entraînement inadapté** : Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève est en difficulté pour suivre une routine. Il se déconcentre et se décourage rapidement. Le carnet d'entraînement est tenu de manière irrégulière.	**Entraînement partiellement adapté :** Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève s'engage dans les exercices selon son appétences. Dans ce cas, il est capable de suivre une routine imposée. **L'élève a besoin d'être guidé** dans ses choix d'exercices. Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement mais il est possible de noter des approximations dans l'évaluation de son jeu (manque parfois de lucidité).	**Entrainement adapté** : Engagement régulier dans les différents exercices : L'élève est capable de choisir une routine d'entraînement et de la tenir sur la durée pour s'entraîner et/ou entraîner un camarade. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son partenaire et **choisit des exercices adaptés pour les travailler**. Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement. L'élève y identifie de manière pertinente ses points forts et ses points faibles.	**Entraînement optimisé** Engagement régulier dans les différents exercices : L'élève est capable de choisir et d'adapter une routine d'entraînement en lien avec ses points forts ou points faibles identifiés pour progresser efficacement. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, **choisit et ordonne** des exercices adaptés Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement. L'élève y identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler.

Répartition des points en fonction du choix de l'élève

AFL noté sur 2pts	0 pt	0,5pt	0,5pts	1pt	1pt	1,5pt	1,5pt	2pts
AFL noté sur 4pts	0pt	1pt	1pt	2pts	2pts	3pts	3pts	4pts
AFL noté sur 6pts	0pt	1,5pts	1,5pts	3pts	3pts	4,5pts	4,5pts	6pts

AFL3 (Répartition des points en fonction du choix de l'élève) Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire **COACH** **Les élèves sont évalués AU CHOIX sur le rôle de coach** **OU**	**-Investir le rôle d'un coach** capable de recueillir et d'analyser les indices pertinents pour aider un camarade à remporter la rencontre. **-Connaître, respecter et faire respecter les règles en arbitrant** de manière impartiale.	Recueille **des données insuffisamment fiables et difficilement exploitables** car il est peu attentif au match. Le coach n'est pas en capacité de donner des conseils ou des observations pertinentes à son partenaire. **Le coach n'est pas une aide pour son partenaire.**	Recueille d**es données globales justes et fiables.** En difficulté pour les restituer verbalement afin d'aider à la compréhension et à la mise en place des conseils. **Le coach est une aide au recueil d'informations utiles et encourage son partenaire.**	Recueille d**es données différenciées mais le coach est en difficulté pour hiérarchiser les priorités.** Il est capable d'exploiter son analyse pour aider le joueur observé. **Le coach est une aide sérieuse** au recueil d'informations utiles et à la décision. **Il encourage son partenaire et exploite de manière pertinente les périodes de coaching.**	Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter et de les interpréter pour accompagner les choix de son partenaire. **Le coach est une personne ressource, indispensable à la prise de décision. Il n'hésite pas à demander, à bon escient, un temps mort lorsqu'il le juge nécessaire.**

ARBITRE		**L'élève est passif,** ne donne pas le score à haute voix et fait de nombreuses erreurs. **Les règles ne sont pas toutes connues**. Le rôle d'arbitre est investi de manière inefficace et aléatoire.	**L'élève fait encore quelques erreurs dans l'évolution du score.** Il n'est pas totalement concerné par la rencontre et laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place.	**L'élève suit le déroulement du match mais l'annonce du score n'est pas systématique.**	**L'élève prend son rôle à cœur, donne le score à haute voix (dans l'ordre). Il connaît et fait respecter les règles de**

Répartition des points en fonction du choix de l'élève

AFL noté sur 2pts	0 à 0.5 pt	0.75 à 1 pt	1.25 à 1.5 pt	1.75 à 2 pts
AFL noté sur 4pts	0 à 1 pt	1.25 à 2 pts	2.25 à 3 pts	3.25 à 4 pts
AFL noté sur 6pts	0 à 1.5 pt	1 .75 à 2.5 pts	2.75 à 4 pts	4.25 à 6 pts