

REFERENTIEL D'EVALUATION EXAMENS EPS

LYCEE PROFESSIONNEL SAINT JEAN-PAUL II

Epreuve adaptée CAP 2022

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

ACTIVITE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTISTIQUE

Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner

Tennis de table adapté

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

Cette épreuve adaptée peut être proposée en cas de : dys, surpoids, incapacité partielle du tronc inférieur.

Epreuve : Tennis de table en opposition en simple et double

But : Rempporter 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^{er} simple : A1 face à B1 ;
 - 2^{ème} simple : A2 face à B2 ;
 - 3^{ème} simple : A1 face à B2 ;
 - 4^{ème} simple : A2 face à B1 ;
 - Double : A1-A2 face à B1-B2.
- Le candidat en situation de handicap a le choix 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).
- 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 et les trajectoires courtes. Si l'adversaire ne respecte pas cette règle, une pénalité d'un point peut lui être imposée.

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.				
AFLP 1 ET 2 DECLINES DANS L'APSA		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		
EVALUATION		En fin de séquence Pour chacun des 2 AFLP, l'élève est positionné dans un degré d'acquisition		
NOTE		12 points		
ÉLÉMENTS A EVALUER	REPERES D'ÉVALUATION			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point 7 points	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 De 0 à 1 pt	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 De 1,5 à 3 pts	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 De 3,5 à 5 pts	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 De 5,5 à 7 pts
Gain des matchs 5 pts	 1 victoire 2 victoires 3 victoires De 0 à 0,5 pt	 1 victoire 2 victoires 3 victoires De 1 à 2 pts	 1 victoire 2 victoires 3 victoires De 2,5 à 4 pts	 1 victoire 2 victoires 3 victoires De 4,5 à 5 pts
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	De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace Le service est une simple mise en jeu	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers Le service neutralise l'attaque adverse	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)	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)

AFLP 3 : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice				
AFLP 3 DECLINE DANS L'APSA		Accepter de sortir de sa zone de confort pour apprendre de nouvelles techniques et les répéter de manière à progresser		
EVALUATION		Tout au long de la séquence d'enseignement		
NOTE		De 2 à 6 points en fonction du choix de l'élève		
ÉLÉMENTS A EVALUER	REPERES D'EVALUATION			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
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

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				
AFLP 4 DECLINE DANS L'APSA		Intégrer les règles du jeu, respecter les adversaires Observer et aider son partenaire dans l'efficacité du jeu		
EVALUATION		Tout au long de la séquence d'enseignement		
NOTE		De 2 à 6 points en fonction du choix de l'élève		
ÉLÉMENTS A EVALUER	REPERES D'EVALUATION			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
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