

<b>APSA :</b> <b>Badminton / Tennis de table / Basket / boxe</b>		Attendus de fin de cycle 4 pour le CA 4				
		A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.	A3 : Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.	A4 : Observer et co-arbitrer.	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.
Domaines du socle	Comp Générales	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer.	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps.	Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour élaborer et mettre en oeuvre un projet de jeu.			S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation.	S'approprier un vocabulaire spécifique à l'activité pratiquée.
Les méthodes et outils pour apprendre.	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	Réguler un projet de jeu.			Recueillir et interpréter des données dans le jeu.	Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier les moments clés.
La formation de la personne et du citoyen.	Partager des règles, assurer des responsabilités.	Exploiter le potentiel de l'équipe ou le sien pour mettre en oeuvre une stratégie.	Contrôler son engagement dans les situations d'affrontement pour ne pas mettre son adversaire en danger.	Respecter les règles de fonctionnement collectif. Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation.	Faire respecter un règlement pour assurer le bon déroulement du jeu/combat.	Relativiser le gain ou la perte d'une rencontre.
Les systèmes naturels et les systèmes techniques.	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.		Contrôler son engagement dans les situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique.			
Les représentations du monde et de l'activité humaine.	S'approprier une culture physique, sportive et artistique ...	S'approprier, exploiter et expliquer les principes d'un geste technique.		S'engager de manière loyale dans un duel ou un match.		S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif.

## Fiche apsa : collège La Hêtraie

<b>Cycle 4</b>	<i>Champ d'apprentissage 4 : "Conduire et maîtriser un affrontement inter-individuel ou collectif".</i>	
<b>4ème</b>	<i>Activité retenue : Tennis de table</i>	Séquence d'apprentissage n°1/2
<b>Compétences du socle évaluées en priorité</b>	<b>Rappel des Compétences Générales à privilégier en 4ème :</b> <i>CG1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps.</i> <i>CG2 : S'appropriier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.</i> <i>CG3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.</i>	
<b>Domaines du socle (privilégiés)</b>	<b>Attendus de fin de cycle (privilégiés)</b>	<b>Acquisitions prioritaires</b>
<b>D1 : langage du corps</b> Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.	<b>A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</b>	Maîtriser plusieurs techniques pour renvoyer la balle sur la 1/2 table adverse : - Être capable de servir réglementairement, de renvoyer en coup droit et en revers. Destabiliser l'adversaire en variant les trajectoires et placements de balle : - Renvoyer sur 2 espaces (droite et gauche)- Accélérer sur balle " favorable" Maintenir un échange. Utiliser le service comme un avantage pour marquer le point.
<b>D2 : méthodes et outils</b> Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre efficace.	<b>A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</b>	S'approprier différentes formes de travail : - Etre capable de coopérer sous forme de partenariat ou de tutorat pour progresser et aider un camarade à progresser.
<b>D3 : formation de la personne et du citoyen</b> Respecter, construire et faire respecter règles et règlements. Agir avec et pour les autres en prenant en compte les différences.	<b>A3 : Etre solidaire de ses partenaires, respectueux de ses adversaires et de l'arbitre.</b> <b>A4 : Observer et co-arbitrer.</b>	Connaître le règlement pour le respecter et le faire respecter dans le jeu. A partir de critères facilement observables, recueillir des données fiables pour un camarade.
<b>Compétence attendue</b>	<b><i>Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par des balles placées latéralement ou accélérées. L'élève est capable d'observer le jeu d'un camarade et le conseiller pour être plus performant. Gérer collectivement un tournoi et arbitrer seul un match.</i></b>	

## Modalités d'évaluation

Poules de 4 joueurs. Un arbitre – 1 observateur – 2 joueurs. Tous se rencontrent. Une tablette par terrain : utilisation de "EPS match et score".

⇒ **Règles du jeu :**

Service tous les deux points.

Tous les points comptent.

Matches au temps.

⇒ **Marquer le plus de points "compétence" possible**

**Niv 1 : compétence 1** = remporter l'échange en ayant envoyé sa dernière balle dans l'une des deux zones latérales ou en smashant sans que l'adversaire ne touche la balle.

**Niv 2 : compétence 2** = remporter l'échange en moins de 3 touches de balle.

⇒ **Marquer plus de points que l'adversaire :**

Points match : l'observateur attribue un point match pour tout point marqué, hors points compétence.

⇒ **Arbitrer et observer :**

**Arbitre :**

Rester debout et au niveau du filet ;

Annoncer le score à chaque point marqué, en commençant par celui du serveur;

Attribuer le service au bon joueur;

Expliquer ses décisions et ne pas se faire influencer par les joueurs.

**Observateur :**

- Il repère et note les points « match » et point «compétence » marqués par les joueurs, et les reporte sur l'application numérique.

**Aménagements possibles :**

Agrandir les zones latérales.

## Etapas et repères de progression : Tennis de table 4ème

Rôles	Attendus de fin de cycle en lien avec le socle.	N1 = Objectifs non-atteints	N2 = Objectifs partiellement atteints	N3 = Objectifs d'apprentissage atteints	N4 = Objectifs d'apprentissage dépassés.
<b>LE PONGISTE</b>	<b>A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</b>  <i style="color: red;">En lien avec D1</i>	Service non réglementaire. Frappes "explosives", la balle arrive rarement sur la table adverse. Souvent collé à la table. <u>Intention tactique</u> : renvoyer de l'autre côté du filet.	Service réglementaire mais trajectoire haute. Renvois plus fréquents mais aléatoires et en cloche, en <b>Coup droit OU en Revers</b> . <u>Intention tactique</u> : renvoyer de l'autre côté du filet en essayant de jouer sur les zones latérales.	Service réglementaire en coup-droit et en revers. Renvois maîtrisés et intentionnels en <b>Coup droit ET en Revers</b> , trajectoires plus basses. Se met à distance de la balle pour la frapper. <u>Intention tactique</u> : renvoyer en visant les zones latérales ET en accélérant parfois sur balles favorables.	Services réglementaires en coup-droit et en revers, variés en longueur et en largeur. Produit quelques effets au service et parfois dans le jeu. Renvois maîtrisés et intentionnels, smashes sur balles favorables. Trajectoires plus tendues et rasant le filet. Quelques frappes en pivot sur balles favorables. <u>Intention tactique</u> : Cherche à rompre l'échange dès le service par l'élaboration de schémas tactiques.
		Peu de points "compétence 1" marqués (- de 30%) Majorité de balles en cloche et de fautes directes.	Points "compétence 1" : de 30 à 50% Balles encore en cloche mais placées.	Points "compétence 1" : de 30 à 50% avec quelques balles non touchées par l'adversaire Balles placées et accélérées, trajectoires plus tendues.	Points "compétence 2" : au moins 30% de points marqués en moins de 3 touches de balle, à partir du service. Trajectoires tendues, balles placées, accélérées, smashées si favorables.
	<b>A3 : Etre solidaire de ses partenaires, respectueux de ses adversaires et de l'arbitre.</b>  <i style="color: green;">En lien avec D3</i>	L'élève travaille seul, rechigne à aider ou se faire aider par un camarade quel qu'il soit.	L'élève accepte l'aide ou aide un camarade "ami" dans le cadre du tutorat.	L'élève aide et accepte l'aide de n'importe quel camarade dans le cadre du tutorat.	L'élève aide ou accepte de se faire aider même si cela n'est pas demandé.
<b>L'OBSERV</b>	<b>A4 : Observer et co-arbitrer.</b> <i style="color: blue;">En lien avec D2</i>	Ne sait pas utiliser l'application, fait beaucoup d'erreurs dans le relevé des données.	Maîtrise l'application mais n'identifie pas toujours les critères à observer.	Maîtrise l'application, identifie le ou les critères à relever. Donne le résultat à son camarade.	Idem N3 + commente le résultat pour faire évoluer le jeu du camarade observé.
		Ne connaît pas les règles, n'intervient pas ou se laisse complètement influencer par les remarques des joueurs.	Connaît les règles essentielles mais reste influencé par les joueurs et doute encore. Change très vite d'avis. Compte les points dans sa tête.	Connaît le règlement et le fait appliquer sans trop d'erreurs. Compte les points à voix haute et annonce les fautes et le changement de serveur.	IDEM + Intervient très rapidement et explique ses décisions.
<b>L'ARBITRE</b>	<b>A4 : Observer et co-arbitrer.</b> <i style="color: green;">En lien avec D3</i>	Ne connaît pas les règles, n'intervient pas ou se laisse complètement influencer par les remarques des joueurs.	Connaît les règles essentielles mais reste influencé par les joueurs et doute encore. Change très vite d'avis. Compte les points dans sa tête.	Connaît le règlement et le fait appliquer sans trop d'erreurs. Compte les points à voix haute et annonce les fautes et le changement de serveur.	IDEM + Intervient très rapidement et explique ses décisions.

Nom : .....

Prénom : .....

Classe : .....

## FICHE ELEVE : EVALUATION TENNIS DE TABLE 4ème

Compétences travaillées en lien avec le socle	ROLES	N1 : Objectifs non-atteints	N2 : objectifs partiellement atteints	N3 : Objectifs atteints	N4 : Objectifs dépassés.
<p style="text-align: center;"><b><u>D1 : MOTRICITÉ :</u></b> <i>Je destabilise mon adversaire pour marquer le point.</i></p> <p style="text-align: center;">1 2 3 4</p>	<b>L'APPRENTI PONGISTE</b>	Service non réglementaire. Frappes explosives. <u>Intention tactique :</u> renvoyer de l'autre côté du filet.	Service réglementaire. Renvois plus fréquents mais trajectoire très haute et en <b>coup droit OU en Revers.</b> <u>Intention tactique :</u> renvoyer de l'autre côté du filet en essayant de jouer sur les zones latérales.	Service réglementaire. Renvois maîtrisés et intentionnels en <b>Coup droit ET en Revers,</b> trajectoires plus basses. <u>Intention tactique :</u> renvoyer en visant les zones latérales ET en accélérant parfois sur balles favorables.	<p style="text-align: center;"><b>Niveau de compétence visé en classe de 3ème</b></p>
<p style="text-align: center;"><b><u>D3 : CITOYENNETÉ :</u></b> <i>Je suis solidaire de mes partenaires : j'aide et j'accepte d'être aidé.</i></p> <p style="text-align: center;">1 2 3 4</p>		L'élève travaille seul, rechigne à aider ou se faire aider par un camarade quel qu'il soit.	L'élève accepte l'aide ou aide un camarade "ami".	L'élève aide et accepte l'aide de n'importe quel camarade.	L'élève aide ou accepte de se faire aider même si cela n'est pas demandé.
<p style="text-align: center;"><b><u>D2 : LES MÉTHODES ET OUTILS :</u></b> <i>J'utilise la tablette pour observer un camarade.</i></p> <p style="text-align: center;">1 2 3 4</p>	<b>L'OBSERV</b>	Ne sait pas utiliser l'application, fait beaucoup d'erreurs de manipulation et de relevé.	Maîtrise l'application mais n'identifie pas toujours les critères à observer.	Maîtrise l'application, identifie le ou les critères à relever. Donne le résultat à son camarade.	Idem N3 + commente le résultat pour faire évoluer le jeu du camarade observé.
<p style="text-align: center;"><b><u>D3 : CITOYENNETÉ :</u></b> <i>Je connais le règlement, le fais appliquer et m'impose en tant qu'arbitre.</i></p> <p style="text-align: center;">1 2 3 4</p>	<b>L'ARBITRE</b>	Ne connaît pas les règles, n'intervient pas ou se laisse complètement influencer par les remarques des joueurs.	Connaît les règles essentielles mais reste influencé par les joueurs et doute encore. Compte les points dans sa tête.	Peu d'erreurs. Compte les points à voix haute, annonce les fautes et le changement de serveur.	<p style="text-align: center;"><b>Niveau de compétence visé en classe de 3ème</b></p>