

TENNIS DE TABLE

Les domaines du socle	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
5 compétences travaillées en EPS	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils pour apprendre	Partager des règles et des responsabilités	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	S'approprier une culture sportive et artistique
Champs d'apprentissage concerné	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 = « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».				
Cycle 4 3^{ème}					
Les compétences travaillées ou visées pour ce champ	Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité.	Anticiper la prise d'informations pour enchaîner des actions.	Co arbitrer un match. Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.		Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.
TT 3^{ème}	Se créer une arme au service en jouant placé, accéléré et/ou avec effets simples. Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer la balle suivante. Jouer latéralement (et aussi en profondeur) en exploitant le point faible adverse. Se placer rapidement pour frapper équilibré /de replacer immédiatement après avoir été débordé. Placer la balle latéralement pour déborder et frapper fort (N1) Placer et accélérer et frapper fort + production d'effets au service (N2).	En situation favorable, reconnaître les paramètres essentiels de la balle pour mettre l'adversaire en difficulté. Construire des schémas de jeu simples à partir du service.	En tant qu'arbitre : Etre impartial et rigoureux. Gestion de la feuille de match/de résultats/de classement. Repérer et valider les bingos. En tant qu'observateur : Connaître et relever des critères simples pour observer son camarade (déplacement/coup utilisé).	Etre capable de mener un échauffement général et des routines spécifiques inhérentes à l'activité tennis de table.	Connaître les modalités de réalisation des différents coups et effets au service permettant de créer une situation favorable. Connaître les conséquences de l'après rebond (N2). Connaître quelques schémas de jeu simples. Connaître son point fort/son point faible et ceux de son adversaire.
Attendus de fin de séquence d'apprentissage	Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.				

Situation de référence : TENNIS DE TABLE CYCLE 4 CLASSE DE 3^{ème} :

Matches en simple, en poules mixtes ou non de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue des feuilles de score.

Matches en 30 points joués. 2 services chacun. 4 joueurs par poule. (2 joueurs, 1 arbitre et 1 observateur). L'arbitre tient la feuille de score et l'observateur comptabilise sur une fiche le nombre de bingos (point direct au service) ou de super bingos (frappe forte du coup droit ou smash gagnant).

EVALUATION PAR COMPETENCES TENNIS DE TABLE CYCLE 4 3^{ème}

ITEMS	Domaine 1 Langage pour penser communiquer			Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre				Domaine 3 Formation de la personne et du citoyen				Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine			
	Efficacité dans le gain des points (Coef 3)			Efficacité dans la construction des points (Coef 3)				Tenue des rôles (arbitre/conseiller) (Coef 1)				Gain des matches - Solde (Coef 1)			
16 à 20 bingos	10 à 15 bingos	5 à 9 bingos	Moins de 4 bingos ou super bingos	Joueur constructeur de points variés Attaque intentionnelle de la cible Les coups et trajectoires de balle sont placés ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu.	Joueur constructeur de points Frappes et trajectoires différenciées Des attaques placées ou accélérées sont observées.	Joueur « placeur » Jeu de placement uniquement, accélération uniquement en situation favorable. Une seule manière de rompre.	Joueur de renvoi Frappes de renvoi Souvent au centre de la table	Annonce le score A chaque point Tient la feuille de match/repère et recueille les bingos Connait et fait appliquer les règles du TT Conseil de manière pertinente un camarade	Idem 2 points verts Mais l'élève manque d'assurance	Manque de concentration et de rigueur Les tâches sont remplies de façon très irrégulière	Tâches Bâclées ou non remplies	Solde + à plus de 15	Solde + Entre 1 et 14	Solde - entre -14 et 0	Solde - à plus de -15

