

## CYCLE 3: Tennis de Table

Développer sa motricité et construire un langage du corps

S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

### CA 4

#### AFC 1:

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe

#### AFC 2:

Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

#### AFC 3:

Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

#### AFC 4:

Observer et co-arbitrer

#### AFC 5:

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

**RÔLE**  
**Pongiste**

**RÔLE**  
**Observateur**  
**Coach**

**RÔLE**  
**Arbitre**

### Organisation de l'épreuve

2 contre 2 ou 3 contre 3 (de niveau homogène). Chaque joueur rencontre tous les joueurs de l'équipe adverse. Les matchs se déroulent chacun en 20 services, 10 services par joueur (par série de 5 services), un temps de concertation avec son partenaire au bout de 10 services joués.

## CYCLE 4: Tennis de Table

<b>A</b>	Compétence dépassée	<b>B</b>	Compétence acquise		
<b>C</b>	Compétence en cours d'acquisition	<b>D</b>	Compétence non acquise		Non évalué

<b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b>	<i>S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.</i>  Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	<b>A</b>	Comprend, maîtrise et utilise les coups de base du TT pour être le plus efficace possible et mettre en difficulté l'adversaire (Coup Droit/Revers/Effets + Smash) Exploite toute la table.
		<b>B</b>	Comprend et maîtrise les coups de bases du TT (coup droit et revers) dans un nombre important de situations. Attaque en situation favorable. Projet de jeu identifiable Exploite toute la table quand il a le temps.
		<b>C</b>	Comprend et maîtrise les coups de base (coup droit et revers) du TT lorsque la trajectoire de la balle est lente et haute. Projet de jeu « brouillon » Exploite soit la largeur, soit la profondeur de la table.
		<b>D</b>	N'essaie pas d'utiliser les différents coups de bases du tennis de table. Aucune intention de jeu
	<i>Résultats matchs, poules ou tournois</i>	<b>A</b>	Gagne tous ces matchs Classement final (Tournoi) et est en poule 1 à 3 inclus
		<b>B</b>	Nbre de victoires > Nbre de défaites Classement final et est en poule 1 à 10
		<b>C</b>	Nbre de victoires = Nbre de défaites Classement final
		<b>D</b>	+ de défaites que de victoires Classement final
<b>S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>	Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace	<b>A</b>	A valider et sait réinvestir en fonction du rapport de force 3 stratégies sur les 4 : Placeur, Serveur, Frappeur, Défenseur.
		<b>B</b>	A valider et sait réinvestir en fonction du rapport de force 2 stratégies sur les 4: Placeur, Serveur, Frappeur, Défenseur.
		<b>C</b>	A valider et sait réinvestir en fonction du rapport de force 1 stratégie sur les 4: Placeur, Serveur, Frappeur, Défenseur.
		<b>D</b>	A valider et sait réinvestir en fonction du rapport de force 0 stratégies sur les 4: Placeur, Serveur, Frappeur, Défenseur.
	Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage collectif et individuel	<b>A</b>	Aide et conseille les autres élèves. S'investit dans son apprentissage en questionnant et en étant acteur
		<b>B</b>	Aide et essaye de favoriser l'apprentissage des autres élèves. S'investit dans les apprentissages en suivant les conseils
		<b>C</b>	Essaye d'aider les autres. N'est pas impliqué dans un processus d'apprentissage et ne suit pas les conseils
		<b>D</b>	Refuse d'aider les autres et ne suit pas les consignes
<b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b>	Respecter, construire et faire respecter règles et règlements	<b>A</b>	Arbitre investi : connaît, applique et explique les règles
		<b>B</b>	Arbitre investi : connaît et applique les règles
		<b>C</b>	S'investit ponctuellement et ne maîtrise pas toutes les règles.
		<b>D</b>	Arbitre absent
	Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité	<b>A</b>	Gagner avec modestie et accepter la défaite, féliciter son adversaire, analyser le jeu
		<b>B</b>	Gagner avec modestie et accepter la défaite
		<b>C</b>	Gagner de manière expressive (cris) et ne pas saluer l'adversaire
		<b>D</b>	Gagne de façon très expressive (moquerie) et refuse la défaite
	Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat.	<b>A</b>	Comprend, remplit et explique les feuilles de matchs = Coach
		<b>B</b>	Comprend et remplit les feuilles de matchs = Coach
		<b>C</b>	Remplit partiellement les feuilles de matchs = Coach
		<b>D</b>	Aucun investissement dans ce rôle = Coach

