

Tennis de Table – 3^{ème}

Quel cycle ?

Cycle 4

Quel champ d'apprentissage ?

Champ d'apprentissage 4

→ Au regard des caractéristiques des élèves de l'établissement...

1

Quels domaines à valider ?

D1.4, D2 et D3

2

Quels éléments significants ?

- Pratiquer des APSA (D1.4)
- Mobiliser des outils numériques pour apprendre. (D2)
- Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement (D3)
- Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de vie collective, s'engager et prendre des initiatives. (D3)

3

Quelle APSA support ?

APSA Tennis de table
Séquence N°2

4

Quels objets d'enseignement ?
Découlant du diagnostic



5

A partir de nos 4 objets d'enseignement : quelle forme de pratique ?

D1.4 (domaine 1 composante 4) ➔ **OE 1** (Objet d'enseignement 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.

D3 ➔ **OE 2** (Objet d'enseignement 2)
Connaître le règlement, l'appliquer et assurer le rôle d'arbitre.

D3 ➔ **OE 3** (Objet d'enseignement 3)
Se servir de ses observations pour endosser le rôle de coach.

D3 ➔ **OE 4** (Objet d'enseignement 4)
Fair-play.

Forme de pratique scolaire choisie :

Cette seconde séquence de Tennis de table a pour but de non seulement renforcer les acquis des élèves quand à la maîtrise de la continuité du jeu et de la capacité à repérer une balle favorable pour une prise d'initiative ; mais également de leur donner des outils techniques pour qu'ils puissent **se créer eux-mêmes** ces situations favorables.

Ils devront réinvestir ces apprentissages lors d'un match en 2 manches gagnantes de 11 points avec 2 points d'écart. Le but est de rechercher le gain du match dans **le respect le plus strict du résultat, de l'adversaire et de l'arbitre.**

Pour cela, ils doivent mettre en difficulté l'adversaire grâce à un **panel technique varié** (vitesse, effets...) pour recevoir une balle favorable à une attaque décisive.

Le match est arbitré par un élève.

Les observateurs auront dorénavant également **un rôle de coach.** Leurs observations et analyses doivent servir à leur « poulain » à la fin de chaque set pour déterminer le(s) point(s) faible(s) de l'adversaire et mettre en place une stratégie simple pour gagner.

Domaine du socle	Éléments signifiants	Compétences générales en EPS	Acquisitions en Tennis de table (AFC)	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSES
D1.4 Langage des Arts et et du Corps Compétence : <i>S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.</i> Compétence : <i>Accepter le résultat d'une rencontre et savoir l'analyser avec objectivité</i>	Pratiquer des APSA	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.	<p>Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son/ses adversaires et de l'arbitre.</p> <p>→ Le joueur citoyen</p> <p>Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe</p> <p>→ Création de situation favorable</p> <p>→ Maitrise des coups et effets</p>	Refus, tricherie, moquerie	Mauvais perdant, rôle ou trouve des excuses Ne maîtrise pas ses émotions	Reconnaît sa défaite et ses raisons Maitrise ses émotions	Humble lucide et fairplay
				Ne reconnaît pas une situation favorable : attaque sur n'importe quelle balle.	Reconnaît une situation favorable mais ne s'en crée pas..	Se créer une situation favorable avec prise d'initiative. (1 ou 2 schèmes d'action)	Se crée une situation favorable en variant les frappes et les zones pour se mettre en situation favorable. (3 schèmes d'action ou plus)
				Répertoire technique très limité	Maitrise les coups mais frappes stéréotypées	Maitrise des coups et des principaux effets (lift et coupé)	Maitrise toutes les frappes et effets, même en déplacement
D3 La formation de la personne et du citoyen Compétence : <i>Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat</i>	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement. Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de vie collective, s'engager et prendre des initiatives.	S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. S'approprier une culture physique sportive et artistique.	<p>Observer et co-arbitrer.</p> <p>→ Arbitrer un match</p> <p>→ Coacher un partenaire</p>	Ne s'intéresse pas au jeu et ne connaît pas le règlement. Partial	Maitrise du règlement imparfaite ; a besoin d'une aide ; fait quelques erreurs	Maitrise du règlement et assure seul la bonne continuité du match ; Impartial	Arbitrage maitrisé avec les gestes associés. Pédagogue avec ses pairs. Très peu d'erreurs.
				Ne rempli pas son rôle	Observe mais donne de mauvaises indications à son joueur	Observe, analyse et donne des pistes simples à son joueur	Observe, analyse et met en place une stratégie décisive. Encourage son joueur

Domaine du socle	Objectifs	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSES
D1.4 Langage des Arts et du Corps Compétence : <i>S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.</i> Compétence : <i>Accepter le résultat d'une rencontre et savoir l'analyser avec objectivité</i>	Comment je marque le point	J'essaie d'attaquer toutes les balles OU Je n'attaque jamais	J'attends une balle facile pour attaquer	Je fais en sorte de recevoir une balle facile pour attaquer grâce à une tactique déterminé	Je fais en sorte de recevoir une balle facile en utilisant tous les points faibles de mon adversaires
	Maitrise technique (service, coup droit et revers) + effets	J'ai du mal à servir et je fais beaucoup de fautes en coup droit et en revers	Je sais servir et utiliser le coup droit et le revers mais les frappes sont toujours pareilles	Je sais utiliser des coups variés en distance/direction et en vitesse	Je sais utiliser des coups variés en distance/direction, en vitesse et en effet.
Fair-play	Je n'admets pas avoir perdu. Je triche Je me moque de mon adversaire quand je gagne	Je râle un peu quand je perd et je rigole quand je gagne	Je sais pourquoi j'ai perdu et je le reconnais. Je respecte mon adversaire	Je suis fairplay en toute circonstance, je remet le point si nécessaire.	
D3 La formation de la personne et du citoyen Compétence : <i>Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat.</i>	Je suis arbitre Je suis coach	Je ne connais pas le règlement	Je fais quelques erreurs	Je sais arbitrer un match sans erreurs	Je sais arbitrer un match avec les gestes associés
		Je ne respecte rien ni personne	Je conteste l'arbitre et je n'accepte pas la défaite	Je respecte les décisions arbitrales et je suis fair-play	Je suis leader et j'encourage mon équipe ; je félicite les adversaires