


EVALUATION DE FIN DE CYCLE 4 (DNB)

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Établissement	Collège Victor Duruy	
Commune	Fontenay-sous-Bois	
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Tennis de table
Forme scolaire de pratique choisie		
<ul style="list-style-type: none"> • Déroulement du jeu : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Par quatre joueurs de niveau homogène (deux équipes de deux), opposition duelle (un contre un) avec deux arbitres. ❖ Réaliser deux manches de onze points avec deux services chacun : le vainqueur est celui qui remporte le maximum de points sur l'ensemble des deux manches. ❖ Utilisation d'un score parlant avec choix d'un thème par le joueur : <ul style="list-style-type: none"> - <u>rupture spatiale</u> : recherche de déplacement de l'adversaire (ne pas jouer deux fois dans la même zone avant de gagner le point) - OU <u>rupture temporelle</u> : recherche d'accélération (l'adversaire ne touche pas la balle avec sa raquette suite à une accélération franche). ❖ Le rôle d'arbitre est assuré par une tierce équipe, ceux de coach et d'observateur sont pris en compte par les joueurs. • Aménagement matériel : une table pour quatre élèves ; deux raquettes suffisent, une balle par table ; feuille de rencontre et de parties, stylo (cf. annexe 1). <ul style="list-style-type: none"> ❖ Variante : la zone de jeu peut être réduite : d'une demi table divisée par la ligne médiane comme présenté plus haut à une demi table avec un couloir interdit, délimité par deux ficelles, au centre de la table. • Aménagements du règlement : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Service : possibilité de donner ponctuellement deux services (= un service faux autorisé) surtout en début de séquence ; ❖ Marque : Un système de score parlant (grâce aux points bonus) est mis en place pour matérialiser les ruptures intentionnelles construites au regard de son projet de jeu (annoncé avant le début de la manche (rupture spatiale ou rupture temporelle) (cf. annexe 1). • Mention spéciale : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Mention « <u>stratégie</u> » donnée à l'équipe si, sur une rencontre, le score parlant atteint ou dépasse 35% des points marqués. ➢ Mention « <u>super stratégie</u> » donnée à l'équipe si, sur une rencontre, le score parlant atteint ou dépasse 45% des points marqués. 		

Domaines du socle (et éléments signifiants)	Attendus de fin de cycle (AFC)	Rôle dans l'APSA	Acquisitions prioritaires
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (Pratiquer des activités physiques sportives ou artistiques)	<u>AFC 1 :</u> Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur. <u>AFC 2 :</u> Adapter son engagement moteur en fonction du rapport de force.	Le pongiste	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Choisir un « pouvoir d'action » (recherche rupture temporelle ou spatiale), adapté à ses ressources pour permettre la réussite de son projet de jeu. <p>Exploiter une situation favorable de marque pour attaquer la cible adverse</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En fonction du projet de jeu choisi, être capable d'exploiter (cf. résultat des points bonus) une situation favorable de marque pour rompre l'échange et gagner le point directement. <p>Être capable de s'adapter au regard du rapport de force</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Connaître ses points forts pour renverser le rapport de force, et empêcher l'adversaire de prendre l'ascendant. ❖ Prendre en compte les faiblesses adverses (avec ou sans l'aide du coach) afin de se procurer des balles favorables dès la mise en jeu.
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre (Mobiliser des outils numériques pour échanger et communiquer)	<u>AFC 3 :</u> Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. <u>AFC 4 :</u> Observer et co-arbitrer.	Le partenaire d'entraînement	<p>Analyser l'efficacité individuelle de son coéquipier à l'aide de l'outil d'observation</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Utiliser efficacement et objectivement l'outil d'observation pour recueillir des informations fiables sur le jeu de ses partenaires. ❖ Entraîner, aider, et encourager son partenaire lors des séances d'entraînement.
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen (Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement)	<u>AFC 4 :</u> Observer et co-arbitrer.	Le co-équipier	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utiliser efficacement et objectivement l'outil d'observation pour recueillir des informations fiables sur le jeu de ses partenaires. ❖ Conseiller son partenaire pour faire basculer le rapport de force et augmenter son efficacité sur le ratio « stratège » (analyse des points faibles adverses, des zones de service favorables...)
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen (Faire preuve de responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative)	<u>AFC 3 :</u> Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. <u>AFC 5 :</u> Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.	Le compétiteur	<ul style="list-style-type: none"> ❖ S'engager dans une rencontre en étant respectueux de son partenaire et en se confortant aux décisions de l'arbitre.
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen (La règle et le droit)	<u>AFC 4 :</u> Observer et co-arbitrer.	L'arbitre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Connaître le règlement et savoir justifier ses choix pour arbitrer un match avec fermeté et diplomatie.

Principes généraux d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - La situation d'évaluation de fin de séquence est basée sur la forme de pratique scolaire présentée précédemment (cf. page 1). Le projet de rupture choisi peut varier à chaque partie. - La classe est répartie en plusieurs groupes de niveaux, constitués chacun d'équipes de deux joueurs. Ces derniers seront coach/observateur puis arbitre à tour de rôle. - Les parties se jouent en deux manches de onze points (deux services chacun). A l'issue des deux premières séries de service (quatre points joués) de chaque manche, les joueurs ont un temps de concertation d'une minute et trente secondes avec leur coéquipier afin de faire le point sur les informations relevées. Un autre temps d'une minute trente seconde est donné à la fin de la première manche. - Les équipes rencontreront deux équipes au minimum. Les joueurs, individuellement, joueront donc un minimum de quatre parties. En cas d'égalité sur la rencontre, (1-1), c'est le ratio des points bonus inscrits par rapport au nombre de points total de toute l'équipe (cf. annexe 1 – premier tableau de la « feuille rencontre parties »). Tous les points sont donc importants pour la victoire finale (en cas d'égalité), particulièrement les points bonus. - Une mention « stratège » ou « super stratège » sera accordée en fonction du pourcentage total de points bonus marqués par rapport au nombre de points marqués (nombre de points bonus / nombre total de points marqués) X 100. - Le rôle d'arbitre sera endossé par celui qui n'observe pas : il aura la responsabilité du bon déroulement de la partie. Un arbitre par partie. 				
Critères d'évaluation retenus	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de « points bonus » marqués révélant la maîtrise du projet de jeu choisi (rupture temporelle ou rupture spatiale). - Atteinte de la mention « Stratège » ou « Super stratège » à la fin de la rencontre. - Gestion de l'arbitrage. - Exploitation des données recueillies et communication sur les actions observées pour aider son coéquipier à utiliser son projet de jeu de manière plus efficace. 				
Rôles à évaluer	Éléments à évaluer	Maîtrise insuffisante (10 points)	Maîtrise fragile (25 points)	Maîtrise satisfaisante (40 points)	Très bonne maîtrise (50 points)
Le pongiste	<ul style="list-style-type: none"> - Réalisation des actions décisives au service et dans l'échange pour influencer le rapport de force - « Moyenne des points bonus » sur l'ensemble de la rencontre. 	<p>L'élève sert le plus souvent réglementairement au centre de la table ou dans une zone fixe. Il essaye de renvoyer la balle comme il peut et joue en réaction. Il joue aléatoirement sur l'ensemble de la table sans tenir compte du projet de jeu choisi.</p> <p><u>Moyenne sur l'ensemble de la rencontre comprise entre 0 et 2 points bonus</u></p>	<p>L'élève sert placé ou rapide. Il cherche à renvoyer la balle en utilisant uniquement un coup préférentiel. Il joue sur les côtés ou accélère certaines balles favorables en fonction du projet de jeu choisi.</p> <p><u>Moyenne sur l'ensemble de la rencontre comprise entre 3 et 5 points bonus</u></p>	<p>L'élève sert placé et varie les vitesses. Il privilégie son coup préférentiel lorsqu'il domine l'échange mais accepte d'utiliser d'autres coups lorsqu'il est dominé. Il joue sur les placements pour déborder son adversaire ou il prend son adversaire de vitesse en exploitant les balles favorables.</p> <p><u>Moyenne sur l'ensemble de la rencontre comprise entre 6 et 9 points bonus</u></p>	<p>L'élève est capable de combiner vitesse et placement au service. Parfois, il sert avec effet. Lorsqu'il n'est pas à l'initiative du point il cherche à reprendre l'avantage en gênant son adversaire. Il est capable de combiner les ruptures en placement et en vitesse en identifiant le point faible adverse.</p> <p><u>Moyenne sur l'ensemble de la rencontre comprise entre 10 et 22 points bonus</u></p>
Le partenaire d'entraînement	<ul style="list-style-type: none"> - Attitude en phases d'entraînement - Utilisation des outils numériques 	<p>Les phases d'entraînement sont rares et peu sérieuses. Les outils numériques et d'observation sont souvent délaissés ou détournés de leur utilisation principale.</p>	<p>Le partenaire s'oriente vers des situations d'apprentissage non adaptée à son niveau et/ou est peu sérieux. Les outils numériques et d'observation sont utilisés mais l'élève a besoin de l'aide de l'enseignant pour les manipuler.</p>	<p>Le partenaire s'entraîne avec le membre de son équipe mais a besoin de l'enseignant pour choisir ses exercices. Les outils numériques et d'observation sont utilisés et paramétrés en autonomie.</p>	<p>Le partenaire choisit ses exercices en exploitant efficacement les outils numériques et d'observation de manière autonome. Il prend à cœur de répéter et de s'entraîner pour progresser et est capable d'apporter son aide à une autre équipe.</p>
Le coéquipier	<ul style="list-style-type: none"> - Objectivité de l'observation et qualité du coaching - Efficacité stratégique de l'équipe (Obtention de la mention « stratège » ou « super stratège ») 	<p>Coach spectateur :</p> <p>Le coéquipier est peu concerné, recueille les données de manières parcellaires voire erronées. Le temps de concertation n'aboutit à aucun conseil adapté.</p> <p>Aucune mention n'est obtenue à l'issue de la rencontre. Score de l'équipe inférieur ou égal à 25%.</p>	<p>Coach passif :</p> <p>Le coéquipier est capable de relever des informations avec sérieux même s'il y a encore quelques erreurs. Le temps de concertation est davantage utilisé par le joueur qui propose ses idées que par le coach capable de restituer ses observations.</p> <p>Aucune mention n'est obtenue à l'issue de la partie. Score compris entre 25 et 35%.</p>	<p>Coach actif qui motive OU conseille :</p> <p>Les informations sont relevées avec sérieux et rigueur permettant une analyse objective. Le coéquipier est capable d'apporter des conseils génériques à son partenaire même s'ils ne sont pas toujours évidents à appliquer.</p> <p>La mention « stratège » est atteinte par l'équipe. Score compris entre 35 et 45%.</p>	<p>Coach actif qui motive ET conseille :</p> <p>Les données recueillies le sont avec sérieux et permettent une analyse optimale de la manche. Les conseils donnés lors du temps de concertation permettent de conforter ou réguler efficacement le projet de jeu du partenaire (points faibles adverses, zone cible au service...).</p> <p>La mention « super stratège » est atteinte par l'équipe. Score supérieur à 45%.</p>

Le compétiteur	<ul style="list-style-type: none"> - Respect du partenaire, des adversaires et de l'arbitre - Encouragements du partenaire. 	L'élève a un comportement déplacé vis-à-vis de son partenaire et/ou de son adversaire et conteste très souvent les décisions de l'arbitre. Il n'encourage presque jamais.	L'élève montre des signes d'agacement, de frustration ou manifeste sa supériorité. L'arbitrage est globalement accepté. Il encourage seulement s'il gagne.	L'élève reste respectueux de son adversaire et du partenaire durant la rencontre. Il peut ne pas totalement gérer ses émotions en fin de jeu. L'arbitrage est respecté et les encouragements très fréquents.	L'élève est humble et accepte le résultat de la manche, la partie et la rencontre quel qu'il soit. L'arbitrage n'est jamais contesté. Il encourage régulièrement et apporte son soutien dans les moments difficiles.
L'arbitre	- Connaissance du règlement aménagé et capacité à faire appliquer les règles.	Les règles du jeu sont partiellement connues. L'arbitre a quelques difficultés à identifier les « points bonus », préférant se référer aux joueurs.	L'élève reconnaît et annonce les fautes principales. Il sait également identifier les « points bonus ». En cas de litige, il change parfois d'avis ou fait appel à l'enseignant.	L'élève dirige pleinement la partie et sait justifier ses choix en cas de litige. Il annonce le score à voix haute en permanence.	L'élève assure la gestion optimale des parties en utilisant la gestuelle et le vocabulaire spécifique.

Annexe 1 – Fiches de rencontres et de parties (recto-verso)

Collège Victor DURUY **Tennis de table**

Feuille de rencontre

Poule n°

Equipe 1	Joueur 1		bonus		bonus		Joueur A	Equipe 2	
	Joueur 2		bonus		bonus		Joueur B		
	Joueur 1		bonus		bonus		Joueur B		
	Joueur 2		bonus		bonus		Joueur A		
TOTAUX			bonus		bonus		TOTAUX		
		%		%					
		total points / total points bonus X 100		total points / total points bonus X 100					

Partie 1

Observateur:	Arbitre:	Date:
Joueur: Entourer tous les points marqués, point après point, avec ou sans point bonus.		
Manche 1	Manche 2	
Points	Points	Points
Points Bonus	Points Bonus	Points Bonus
Joueur: Entourer tous les points marqués, point après point, avec ou sans point bonus.		
Manche 1	Manche 2	
Points	Points	Points
Points Bonus	Points Bonus	Points Bonus

Partie 2

Observateur:	Arbitre:	Date:
Joueur: Entourer tous les points marqués, point après point, avec ou sans point bonus.		
Manche 1	Manche 2	
Points	Points	Points
Points Bonus	Points Bonus	Points Bonus
Joueur: Entourer tous les points marqués, point après point, avec ou sans point bonus.		
Manche 1	Manche 2	
Points	Points	Points
Points Bonus	Points Bonus	Points Bonus

Partie 3

Observateur:	Arbitre:	Date:
Joueur: Entourer tous les points marqués, point après point, avec ou sans point bonus.		
Manche 1	Manche 2	
Points	Points	Points
Points Bonus	Points Bonus	Points Bonus
Joueur: Entourer tous les points marqués, point après point, avec ou sans point bonus.		
Manche 1	Manche 2	
Points	Points	Points
Points Bonus	Points Bonus	Points Bonus

Partie 4

Observateur:	Arbitre:	Date:
Joueur: Entourer tous les points marqués, point après point, avec ou sans point bonus.		
Manche 1	Manche 2	
Points	Points	Points
Points Bonus	Points Bonus	Points Bonus
Joueur: Entourer tous les points marqués, point après point, avec ou sans point bonus.		
Manche 1	Manche 2	
Points	Points	Points
Points Bonus	Points Bonus	Points Bonus