


EVALUATION DE FIN DE CYCLE 3 (CLASSE DE SIXIEME)

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Etablissement	Collège Frédéric Chopin Collège Georges Brassens		
Commune	Melun et Sevrans		
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			
<p>L'objectif de cette forme de pratique est de valoriser autant la continuité que la rupture de l'échange et de faire vivre aux élèves ce double-objectif, au cœur de la logique de l'activité Tennis de Table.</p> <p>Le principe « phare » est le suivant : le nombre de point(s) à la fin de chaque mise en jeu dépend du nombre d'échange(s) effectué.</p> <p>Concrètement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Match en simple avec 20 mises en jeu au total (on change de serveur tous les 2 pts).</i> - <i>Le perdant de l'échange gagne le nombre de point égal au nombre d'échange(s) (un échange correspondant à un coup de raquette), le gagnant le même total de points +1 point.</i> - <i>Une bonification supplémentaire de 5 points est accordée si l'échange est remporté avec un coup de prise d'initiative (smash, balle placée).</i> <p>La balle placée se caractérise par un rebond situé à moins de 30 cm du bord latéral de la table, sur la dernière frappe.</p> <p>Le smash se caractérise par le critère suivant : une balle tendue qui descend et qui est plus rapide que la balle précédente.</p> <p>Dans ces deux cas, la balle de rupture (placée ou smashée) est valide même si l'adversaire entre en contact avec elle.</p> <p><i>Les joueurs sont répartis par poules de 4 élèves (niveau homogène) : 2 joueurs / 2 arbitres (un principal qui gère le règlement / un adjoint qui gère le score)</i></p> <p>Service réglementaire voire aménagé selon le niveau des élèves : lancer vertical de 16cm au service non obligatoire, rebond possible sur sa demi-table avant la frappe s'il ne déséquilibre pas le rapport de force en faveur du serveur.</p>			

Domaines du socle (et éléments signifiants)	Attendus de fin de cycle (AFC)	Rôle dans l'APSA	Acquisitions prioritaires
<p>Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (S'exprimer par des activités physiques sportives ou artistiques)</p>	<p><u>AFC 1 :</u> En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque.</p>	<p>Le joueur</p>	<p>Après une mise en jeu aménagée ou réglementaire, effectuer des choix tactiques (assurer la continuité/prendre l'initiative de l'échange) en fonction de la balle afférente et les mettre en œuvre techniquement :</p> <p>Pour assurer la continuité de l'échange :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Renvoyer la balle en simple coup droit ou simple revers sur la demi-table adverse ❖ Frapper la balle à l'équateur ou l'hémisphère sud en prenant la balle à côté de soi en coup droit, devant soi en revers. ❖ Maintenir une tenue et une orientation de raquette propices à la continuité de l'échange (prise européenne, raquette légèrement ouverte) <p>Pour prendre l'initiative dans le but de rompre l'échange :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Accélérer la balle en coup droit. ❖ Frapper, voire choquer la balle à l'équateur (balle placée) ou à l'hémisphère nord (balle smashée) en prenant la balle à côté de soi en coup droit. ❖ Maintenir une tenue et une orientation de la raquette propices à la prise d'initiative (prise européenne, raquette légèrement fermée) <p>Pour faire le choix entre la continuité de l'échange et la prise d'initiative :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconnaître une balle favorable en fonction de la trajectoire de la balle afférente (rebond sur sa demi-table, hauteur de la balle, vitesse)
<p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen (Comprendre la règle et le droit)</p>	<p><u>AFC 3 :</u> Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p>	<p>L'arbitre principal</p>	<p>Diriger une rencontre avec loyauté :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Connaître le règlement de l'activité (notamment la règle du let, de l'obstruction) ❖ Faire respecter les règles du jeu en intervenant en cas de faute.
<p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen (Comprendre la règle et le droit)</p>	<p><u>AFC 3 :</u> Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p>	<p>L'arbitre adjoint</p>	<p>Assurer correctement l'observation des échanges et calculer le score final de la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Compter à haute voix le nombre d'échanges lors de chaque mise en jeu ❖ Additionner la somme totale de points marqués à la fin de rencontre
<p>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre (Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre)</p>	<p><u>AFC 4 :</u> Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p>	<p>Le pongiste en entraînement</p>	<p>S'engager dans un travail permettant sa progression et celle de ses camarades :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Etre investi et concentré dans les situations d'entraînement, notamment au Panier de Balle ❖ Etre capable de mesurer seul ses progrès grâce aux critères quantitatifs donnés par l'enseignant ❖ Se mettre à disposition d'un camarade en tant que partenaire et/ou distributeur de balles.

Principes généraux d'évaluation	<p>Evaluation basée sur la forme scolaire de pratique présentée en page 1.</p> <p>Le niveau de maîtrise retenu est celui le plus représenté à l'issue des 3 matchs. <i>Par exemple : si l'élève atteint deux fois un très bon niveau de maîtrise et une fois le niveau de maîtrise satisfaisant, le niveau de maîtrise retenu sera « très bon niveau de maîtrise »</i></p> <p>Il est attendu que les deux joueurs soient dans une logique d'affrontement caractéristique du champ d'apprentissage n°4. En conséquence, si les deux joueurs s'arrangent de manière flagrante pour assurer la continuité de l'échange, alors il est possible de modifier le système de score en attribuant les points uniquement au vainqueur de l'échange.</p>				
Critères d'évaluation retenus	<p>Les critères retenus sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre de points marqués sur l'ensemble du match <p>Ce critère est avant tout quantitatif (cf. fiche d'observation en annexe), puisque le nombre de points marqués atteste d'un niveau de maîtrise de l'élève. <i>Ceci permet aux élèves d'apprécier leurs progrès au cours de la séquence</i> d'apprentissage. Ce critère est en outre doublé par un critère qualitatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - la connaissance du règlement et la capacité à le faire respecter - la comptabilisation du score - l'implication dans le rôle de pongiste et partenaire d'entraînement. 				
Rôles à évaluer	Éléments à évaluer	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
Le joueur	Gestion de la continuité et de la prise d'initiative pour rompre l'échange, si possible.	<p>L'élève renvoie la balle sur la demi table adverse de manière discontinue. Il utilise le coup droit et/ou le revers de manière hasardeuse. Il effectue un service aménagé.</p> <p>Ce niveau se caractérise par un score de moins de 50 points.</p>	<p>L'élève produit plusieurs échanges de suite et priorise la continuité. Il joue principalement avec un coup préférentiel : en coup droit ou en revers. Il effectue un service aménagé.</p> <p>Ce niveau se caractérise par un score situé entre 50 et 80 points</p>	<p>L'élève assure une continuité de façon régulière. Il peut prendre l'initiative d'attaquer une balle favorable de façon ponctuelle. Il effectue un service réglementaire.</p> <p>Ce niveau se caractérise par un score situé entre 81 et 120 points.</p>	<p>L'élève maîtrise la continuité de l'échange en coup droit et en revers. Il prend systématiquement l'initiative d'attaquer une balle favorable en jouant fort (smash) ou placé. Il effectue un service réglementaire avec un envoi vertical de 16 cm avant de frapper la balle.</p> <p>Ce niveau se caractérise par un score situé au-delà de 120 points.</p>
L'arbitre principal	Pilotage d'une rencontre	L'élève ne connaît pas le règlement. Il se déplace pendant la rencontre et perturbe les joueurs.	L'élève connaît mal le règlement. Il intervient parfois en cas de faute.	L'élève connaît le règlement et le fait appliquer. Il intervient rapidement en cas de faute.	L'élève connaît le règlement et le fait appliquer, en justifiant pertinemment ses décisions au besoin. Il intervient rapidement en cas de faute. Il vérifie que la mise en jeu soit effectuée par le bon joueur.
L'arbitre adjoint	Observation, comptage des échanges et tenue de la fiche de score.	L'élève éprouve des difficultés à compter le nombre d'échanges. Il écrit de manière non lisible sur la feuille.	L'élève compte les échanges de manière approximative. Il reporte partiellement le score sur sa feuille.	L'élève est capable de compter sans erreur le nombre d'échanges et annonce lorsque le point est gagné. Il reporte les scores correctement sur sa feuille et calcule les totaux en fin de match sans erreurs. Il écrit de manière lisible sur la feuille.	L'élève est capable de compter sans erreurs le nombre d'échanges et l'annonce à voix haute lorsque le point est gagné. Il parvient à additionner le score total entre 2 mises en jeu sur sa feuille. Il écrit de manière très lisible sur la feuille.
Le pongiste en entraînement	Engagement dans un travail permettant sa progression et celle de ses camarades	L'élève est peu impliqué, refusant parfois de jouer avec certains partenaires.	L'élève est centré sur sa pratique, travaillant pour soi et difficilement pour aider ses partenaires à progresser lorsque ce ne sont pas ses amis !	L'élève accepte de travailler avec l'ensemble des camarades de classe quel que soit leur niveau de jeu. Il est investi quel que soit le rôle endossé.	L'élève collabore avec l'ensemble de ses camarades et s'implique pour les aider à progresser. Il est très investi quel que soit le rôle endossé.

GRILLE DES MISES EN JEU : *Pendant le match*

	Mise en jeu n°																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Service....	R	R	B	B	R	R	B	B	R	R	B	B	R	R	B	B	R	R	B	B
Vainqueur R ou B ?																				
Nombre échanges ?																				
Bonification de 5 points																				

GRILLE DU NOMBRE D'ÉCHANGES TOTAL : *après le match*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
JOUEUR	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
ROUGE	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
.....	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	144	145	146	147	148	149	150

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
JOUEUR	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
BLEU	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
.....	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	144	145	146	147	148	149	150