

Modalités d'évaluation	<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. - Score parlant avec choix d'un thème : rupture spatiale via la recherche de déplacement de l'adversaire (ne pas jouer deux fois dans la même zone avant de gagner le point) ou rupture temporelle via l'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 par les joueurs. ▪ Aménagement matériel : une table pour quatre élèves ; deux raquettes suffisent, une balle par table. Feuille de rencontre et de parties. ▪ 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 est mis en place pour matérialiser les ruptures intentionnelles (spatiales ou temporelles) construites au regard de son projet de jeu annoncé au départ. ▪ Mention spéciale : <ul style="list-style-type: none"> - Mention « stratégie » donnée à l'équipe si, sur une rencontre, le score parlant atteint ou dépasse 35% des points marqués. - Mention « super stratégie » donnée à l'équipe si, sur une rencontre, le score parlant atteint ou dépasse 45% des points marqués.
-------------------------------	---

Suivi des acquis de l'élève dans l'APSA
--

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	<p>- Réalisation des actions décisives au service et dans l'échange pour influencer le rapport de force</p> <p>- « Moyenne des points bonus » sur l'ensemble de la rencontre.</p>	<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 style="text-align: center;"><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 style="text-align: center;"><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 style="text-align: center;"><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 style="text-align: center;"><u>Moyenne sur l'ensemble de la rencontre comprise entre 10 et 22 points bonus</u></p>
Le partenaire d'entraînement	<p>- Attitude en phases d'entraînement</p> <p>- Utilisation des outils numériques et d'observation</p>	<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 co-équipier	<p>- Objectivité de l'observation et qualité du coaching</p> <p>- Efficacité stratégique de l'équipe (Obtention de la mention « stratège » ou « super stratège »)</p>	<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 coéquipier 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	<p>- Respect du partenaire, des adversaires et de l'arbitre</p> <p>- Encouragements du partenaire.</p>	<p>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.</p>	<p>L'élève montre des signes d'agacement, de frustration ou manifeste sa supériorité. L'arbitrage est globalement accepté. Il encourage seulement s'il gagne.</p>	<p>L'élève reste respectueux de son adversaire et du partenaire durant la rencontre. Peut ne pas totalement gérer ses émotions en fin de jeu. L'arbitrage est respecté. Encouragements très fréquents.</p>	<p>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.</p>
L'arbitre	<p>- Connaissance du règlement aménagé et capacité à faire appliquer les règles.</p>	<p>Les règles du jeu sont partiellement connues. L'arbitre a quelques difficultés à identifier les « points bonus », préférant se référer aux joueurs.</p>	<p>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.</p>	<p>L'élève dirige pleinement la partie et sait justifier ses choix en cas de litige. Il annonce le score à voix haute en permanence.</p>	<p>L'élève assure la gestion optimale des parties en utilisant la gestuelle et le vocabulaire spécifique.</p>