

CYCLE 3	OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS				CLASSE : 6 ^e
CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4		APSA : TENNIS DE TABLE			
Modalités d'évaluation	Match en 1X1 20 mises en jeu au total (on change de serveur tous les 2 points). 1 joueur ROUGE contre 1 joueur BLEU Quand je gagne la mise en jeu, je gagne le nombre d'échange(s) + 1 point. Je peux gagner un bonus de 5 points si mon dernier coup de raquette est un smash, ou si la balle touche une zone latérale sur mon dernier coup de raquette Quand je perds la mise en jeu, je gagne le nombre d'échange(s) réalisé avec mon adversaire. Pour le service, je peux faire rebondir 1x la balle avec ma main. Rôles de joueur / Arbitre / Arbitre adjoint.				
Suivi des acquis de l'élève dans l'APSA					
Rôles travaillés	Éléments évalués	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.	SCORE TOTAL : - de 50pts L'élève renvoie la balle de manière hasardeuse. Peu d'échanges. Il effectue un service aménagé.	SCORE TOTAL : entre 50 et 80 pts L'élève effectue plusieurs échanges. Il effectue un service aménagé.	SCORE TOTAL : entre 81 et 120 pts L'élève produit des échanges nombreux et essaie parfois d'attaquer les "balles faciles". Il envoie une "balle dangereuse" avec un smash ou en visant la zone chez l'adversaire. Il effectue un service réglementaire.	SCORE TOTAL : plus de 120 pts L'élève est capable de faire un grand nombre d'échanges, mais cherche à produire une "balle dangereuse" dès qu'il reçoit une "balle facile". Il effectue un service réglementaire.
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. Il intervient rapidement en cas de faute en justifiant pertinemment ses décisions au besoin. 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 arrive 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.