


Établissement			
Commune			
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		TENNIS DE TABLE	
Principes d'évaluation	Deux moments de l'évaluation sont prévus : - Les AFLP 1 et 2 s'évaluent sur une situation de fin de séquence . Ils portent sur 12 points. - Les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s'évaluent au fil de la séquence et pourront être finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence. Ils portent sur 8 points.		
Modalités	AFLP 1 et 2 (12 pts)	AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)	
	<i>Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence)</i>	<i>Évalués au fil de la séquence et finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence</i>	
	L'AFLP1 est noté sur 7 points et porte sur la capacité du candidat à réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. L'AFLP2 est noté sur 5 points et permet d'évaluer le candidat sur l'efficacité de ses techniques d'attaques et sur les moyens individuels et collectifs défensifs mis en place pour rééquilibrer le rapport de force.	L'évaluation au fil de la séquence porte sur 2 AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6. L'enseignant de la classe retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun de ces deux AFLP.	
Choix possibles pour les élèves	Choix de son/ses partenaires pour la séquence (interdépendance des résultats).	Le candidat choisit la répartition de ses points sur ces 2 AFLP, avant l'évaluation de fin de séquence (4-4, 6-2 ou 2-6).	

AFLP 1 et 2 : Situation d'évaluation de fin de séquence (notée sur 12 points)

Principe d'élaboration de l'épreuve

TENNIS DE TABLE

- **Le groupe est divisé en trois ou quatre divisions** regroupant des élèves de niveaux homogènes. Au sein de cette division, les élèves se répartissent au choix par équipe de 2. Si le nombre ne le permet pas, les élèves se regroupent par équipes de 2 et 3 ou par équipe de 3. Ces équipes de 2 et/ou 3 s'affrontent sur des matchs en simple permettant à tous les joueurs de s'opposer.
- **Durée et déroulement des rencontres** : Équipe de 2 contre équipe de 2 : 4 simples / Équipe de 3 contre Équipe de 3 : 9 simples / Équipe de 2 contre équipe de 3 : 6 simples. En cas d'égalité lors des rencontres, c'est le nombre de manches remportées qui départage les équipes. Si l'égalité persiste, c'est le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres qui départage les équipes.
- Les matchs se jouent en 2 manches de 10 services : manche 1 : 5 services joueur A / 5 services joueur B puis manche 2 : 5 services joueur B, 5 services joueur A. Un temps mort est possible par match et par joueur. Entre les manches ou lors du temps mort, les joueurs ont accès au recueil statistique et aux observations fournies par leur partenaire / coach.
- **Le système de comptage est particulier** : Le joueur au service peut marquer 3 pts s'il marque directement sur son service, 2 pts s'il marque sur la balle après son service, et 1pt pour les balles suivantes. Le receveur, quant à lui, ne peut marquer qu'un point.
- **Le rôle d'arbitre** est assuré par le(s) joueur(s) de l'équipe ne jouant pas ou par une autre équipe en fonction de l'effectif de la classe.
- **Le candidat est positionné dans un degré d'acquisition** et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées. Efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : le joueur gagne tous ses matchs et l'équipe l'emporte. Efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : le joueur perd tous ses matchs, l'équipe est battue.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 sur 7 points Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	<i>Réaliser des choix tactiques et stratégiques dès le service, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point rapidement.</i>	- L'élève réalise difficilement des choix tactiques et stratégiques. Il sert et joue de manière aléatoire, majoritairement au centre de la table pour ne pas prendre de risque. - L'élève ne cherche pas à faire basculer le rapport de force en sa faveur, il est davantage concentré sur le fait de renvoyer la balle sur la demi-table adverse.	- L'élève réalise des choix tactiques et stratégiques parfois efficaces quand il parvient à se procurer des balles favorables. Le service commence à être varié mais n'est pas adapté ni à l'adversaire ni en fonction de ses propres points forts. - L'élève tente d'équilibrer le rapport de force quand il est au service mais le subit dès qu'il est en remise (ou inversement).	- L'élève réalise régulièrement des choix tactiques et stratégiques efficaces. Sa mise en jeu devient une véritable arme pour marquer le point directement ou se procurer une balle favorable. - L'élève parvient à équilibrer ou faire basculer le rapport de force en sa faveur en construisant le point dès le service pour anticiper son coup fort.	- L'élève réalise systématiquement des choix tactiques et stratégiques efficaces dès le service pour gagner le point directement ou construire le coup suivant. Il est aussi capable d'anticiper les services adverses pour empêcher son adversaire de prendre l'avantage. - L'élève parvient à faire basculer le rapport de force en sa faveur en produisant des actions décisives sur son service, en remise, ou sur sa deuxième touche de balle.
AFLP 2 sur 5 points Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force	<i>Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer à partir du service. Résister et neutraliser l'attaque adverse en analysant les points forts et faibles pour rééquilibrer le rapport de force.</i>	- L'élève utilise peu de techniques d'attaque ou mobilise des techniques peu efficaces. Il a un coup technique préférentiel (CD ou R), le service n'est pas toujours réglementaire ni varié. - L'élève est passif face à l'attaque adverse, souvent pris de vitesse ou rapidement débordé.	- L'élève utilise des techniques d'attaque stéréotypées et se crée des occasions de marques. L'élève a un schéma de jeu préférentiel à partir du service lui permettant d'exploiter une balle favorable avec un coup fort (CD ou R). Cependant, il ne parvient pas à l'adapter à son adversaire. - L'élève met en œuvre une défense dont l'efficacité est limitée. Quand il n'est pas à l'initiative du point, l'élève est en difficulté pour anticiper les retours adverses et éviter de donner des balles favorables.	- L'élève mobilise plusieurs techniques d'attaque et se crée des occasions de marque qu'il exploite favorablement. L'élève a deux ou trois schémas de jeu qu'il maîtrise, qu'il est capable de varier et d'adapter à son adversaire (CD et/ou R). Les balles favorables sont exploitées de manière efficaces. - Il résiste régulièrement à l'attaque adverse. L'élève est capable d'anticiper les services ou les retours adverses pour l'empêcher d'avoir accès à des balles favorables.	- L'élève maîtrise efficacement une variété de techniques d'attaques pour se créer et exploiter de nombreuses occasions de marque. L'élève a plusieurs schémas de jeu qu'il adapte aux points faibles adverses pour se créer des occasions de marques dès le service. Il est capable d'utiliser les deux coups (CD et R) et quelques effets (notamment au service et sur la première touche de balle). - L'élève s'oppose systématiquement à l'attaque adverse et parvient à la neutraliser. Il est capable de contrer l'adversaire (bloc ou défense coupée) afin de mettre son adversaire dans une situation défavorable et/ou lui faire faire la faute.

AFLP 3, 4, 5 et 6 : Évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8 points)

TENNIS DE TABLE

L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique.
La moyenne se situe au début du degré 3. La répartition des points est choisie par l'élève avant l'évaluation de fin de séquence (4-4 / 6-2 / 2-6).

Situation d'évaluation :

- **La séquence est organisée autour de phase d'entraînement** où l'élève, avec son binôme, doit être en capacité de faire des choix d'exercices adaptés à ce qu'il recherche (renforcer un point fort, ou progresser sur un point plus faible) **et de phase de confrontation** qui seront révélatrices des points à travailler.
- **Les phases d'opposition seront toujours pensées autour d'une pratique collaborative** (des joueurs en équipe) : roi du terrain, coupe Davis, ... permettant aux élèves de mieux se connaître, mieux s'observer, mieux se conseiller. Les matchs seront systématiquement observés (par un partenaire) et arbitrés.
- **Un carnet de confrontation pourra être tenu** pour que les élèves puissent retenir des indices et des informations sur leurs adversaires (points faibles, points forts, services efficaces...) et préparer une future rencontre.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p style="text-align: center;">AFLP 3</p> <p>Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation</p>	<p><i>Analyser les forces et les faiblesses adverses via l'outil numérique (ou outil papier) pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève s'intéresse peu aux données objectives (relevées par son camarade). Il ne prend pas le temps ou ne souhaite pas y avoir accès. - L'élève se projette difficilement sur la prochaine confrontation, l'analyse reste faible ou absente. Aucun indice n'est prélevé en amont sur les dernières confrontations pour aborder la nouvelle de manière plus sereine. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève tente d'exploiter les données objectives (relevées par son camarade) notamment sur les zones à atteindre au service. - L'élève se projette sur la prochaine confrontation à partir d'un début d'analyse. Il est capable d'analyser le point fort adverse pour éviter de jouer dessus. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève exploite régulièrement les données objectives (fiche d'observation remplie par le camarade). Il analyse les forces et les faiblesses en présence. Il utilise les données observées lors des temps morts ou à la fin de la première manche. Il analyse le point fort et le point faible adverse. - Des pistes d'adaptation émergent pour la prochaine confrontation. L'élève est capable de noter des informations stratégiques pour la prochaine confrontation (schéma de jeu préférentiel, point fort et point faible adverse). 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève exploite systématiquement les données objectives (étude des données recueillies par son camarade) et analyse de manière pertinente les forces et les faiblesses en présence. Il est capable de s'adapter, en cours de match, à son adversaire afin d'être plus efficace. - De véritables choix tactiques et stratégiques sont pensés et adaptés pour la prochaine confrontation. Les services qui marchent, les points faibles et les attaques préférentielles adverses sont notées et permettent une anticipation efficace lors de la rencontre suivante.
<p style="text-align: center;">AFLP 4</p> <p>Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu</p>	<p><i>Connaitre, respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement. Assumer les rôles d'arbitre, de coach, de partenaire pour permettre le bon déroulement du jeu.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève respecte difficilement les règles. Il est parfois irrespectueux, et conteste les décisions de l'arbitre. - L'élève manque d'attention lors de la tenue des rôles. <ul style="list-style-type: none"> >A l'arbitrage, des erreurs surviennent systématiquement. >En tant que partenaire d'entraînement, l'engagement n'est pas régulier. >En tant qu'observateur / Coach, les données recueillies sont difficilement exploitables. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève respecte les règles partagées sans grande assurance. Certains aspects du règlement semblent méconnus. - L'élève tient avec attention les rôles, mais hésite dans certaines décisions. <ul style="list-style-type: none"> >A l'arbitrage quelques erreurs persistent. >En tant que partenaire d'entraînement, l'engagement peu manquer de régularité. >En tant qu'observateur, certains critères ne sont pas maîtrisés. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève respecte et fait respecter les règles partagées. - L'élève assume tous les rôles confiés par l'enseignant. <ul style="list-style-type: none"> >A l'arbitrage, l'élève ne se trompe pas et permet au jeu de se dérouler sereinement. >En tant que partenaire d'entraînement, il est concentré et investi pour permettre à son camarade de progresser. >En tant qu'observateur, il est attentif et recueille des données fiables pour permettre à son partenaire d'analyser la rencontre. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève respecte et fait respecter les règles partagées quel que soit le contexte. -Il assume avec efficacité tous les rôles confiés par l'enseignant et propose son aide aux autres élèves. <ul style="list-style-type: none"> >A l'arbitrage, il connaît les règles, ne fait aucune erreur, et se positionne fermement en cas de litige. >En tant que partenaire d'entraînement, il est concentré et à l'écoute de son camarade. Il n'hésite pas à le conseiller pour progresser. >En tant qu'observateur, il est efficace et aide son camarade dans l'analyse de son match.

<p>AFLP 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie</p>	<p><i>Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer. Faire preuve d'autonomie dans la préparation d'une rencontre.</i></p>	<p>- L'élève se prépare de façon inefficace. Il ne s'échauffe pas ou peu. L'entraînement et la récupération sont limités ou absents. Il préfère jouer et faire des matchs plutôt que de s'entraîner sur ses points faibles ou renforcer ses points forts.</p> <p>- Il s'engage très modérément. L'élève a tendance à baisser les bras rapidement si le rapport de force n'est pas en sa faveur. Il s'économise et joue de manière aléatoire.</p>	<p>- L'élève se prépare, s'entraîne et récupère de façon incomplète. L'élève s'échauffe mais de manière aléatoire. Les phases d'entraînement sont irrégulières.</p> <p>- L'élève a besoin d'être guidé par l'enseignant pour s'engager de manière efficace et/ou pour choisir les exercices appropriés à ce qu'il veut travailler (progresser sur un point faible ou consolider un point fort).</p>	<p>- L'élève fait preuve d'une autonomie dans sa préparation, son entraînement et sa récupération. Il s'échauffe de manière complète et progressive.</p> <p>- L'élève s'engage de manière régulière quel que soit le contexte. Les phases d'entraînement sont adaptées à ce qu'il souhaite travailler.</p>	<p>- La préparation de l'élève, son entraînement et sa récupération sont efficaces et complètement autonomes. Il est capable d'adapter son échauffement et sa récupération à son état de forme du moment et à la confrontation qui va venir.</p> <p>- L'élève s'engage de manière approfondie et adaptée. Lors des phases d'entraînement il est capable de faire évoluer sa séance selon ses besoins afin de progresser efficacement (évolution des paramètres de l'entraînement)</p>
<p>AFLP 6 Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p><i>Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens et accepter les différentes formes de pratiques scolaires proposées.</i></p>	<p>- L'élève porte un regard caricatural sur les pratiques sociales. Il reste ancré dans des certitudes, et ne comprend pas le sens des pratiques scolaires. L'élève subit les formes de pratiques scolaires proposées sans en comprendre le sens et l'intérêt.</p>	<p>- L'élève porte un regard détaché sur les pratiques sportives et ne fait pas le lien avec sa propre activité. L'élève s'investit de manière aléatoire dans les formes de pratiques scolaires proposées et a une connaissance relative de la pratique sociale.</p>	<p>- L'élève porte un regard éclairé sur les pratiques sportives et fait le lien avec sa propre activité. L'élève s'investit de manière régulière dans les formes de pratiques scolaires proposées. Il en comprend le sens et respecte le règlement aménagé.</p>	<p>- L'élève porte un regard lucide sur certaines pratiques. Il comprend l'intérêt des pratiques scolaires. L'élève s'investit pleinement dans les formes de pratiques scolaires proposées. Il les exploite en adaptant son système de jeu et fait des choix stratégiques pertinents en fonction du règlement aménagé.</p>

Possibilités de répartition des 8 points

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP noté sur 2 pts	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts
AFLP noté sur 4 pts	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
AFLP noté sur 6 pts	1,5 pts	3 pts	4,5 pts	6 pts