

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° : 4		CAP – TENNIS DE TABLE		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS DU LYCEEN		
Forme scolaire et modalités de pratique		<p>- 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 3 dont le rapport de force est, à priori, équilibré. Si le nombre ne le permet pas, les élèves se regroupent par équipes de 2 ou de 2 et 3. Ces équipes de 2 et/ou 3 s'affronteront selon un système de « coupe Davis » avec des simples et un double.</p> <p>- Durée et déroulement des rencontres : équipe de 2 contre équipe de 2 : 4 simples et 1 double / équipe de 3 contre équipe de 3 : 9 simples et 1 double / équipe de 2 contre équipe de 3 : 6 simples et 1 double. Hormis pour le cas où deux équipes de 2 s'affrontent, le double est un élément stratégique pour l'équipe puisqu'il y a un choix de joueurs à réaliser.</p> <p>- Les matchs se jouent en 2 manches gagnantes de 21 points. Un temps mort est possible par match. Pendant le match, entre les sets ou lors du temps mort, les joueurs ont accès au recueil statistique et aux observations fournies par le coach.</p> <p>- Le système de comptage est particulier : les joueurs changent de service tous les deux points joués. 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.</p>				
Situation d'évaluation		<p>- Les équipes s'affrontent sur des rencontres composées de matchs en simple et en double.</p> <p>- Le rôle d'arbitre est assuré par le(s) joueur(s) de l'équipe ne jouant pas.</p> <p>- 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.</p>				
Suivi des acquis de l'élève dans l'activité						
AFLP du Champ d'Apprentissage	Déclinaison de l'AFLP dans l'activité	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	Identifier les points forts et les points faibles adverses et profiter d'une situation favorable de marque pour produire rapidement une action décisive et marquer le point	Capacité à créer et exploiter les situations favorables de marques Capacité à prendre en compte les forces et les faiblesses adverses pour marquer le point rapidement.	Le candidat joue « en réaction » en fonction de la balle qui arrive. Il est dans une logique de duo. Non prise en compte des forces et faiblesses en présence : Le candidat est en difficulté pour identifier ses points forts ou les points forts/faibles adverses. Les situations favorables ne sont pas reconnues et donc pas exploitées. La recherche de rupture est aléatoire.	Les forces et les faiblesses les plus saillantes sont prises en considération. Le but pour lui est d'éviter le coup fort et/ou de jouer sur le coup faible pour se produire des situations favorables de marques. Exploitation de quelques occasions de marque : l'élève utilise principalement une seule sorte de rupture (spatiale ou temporelle) dans les quelques situations favorables qui se présentent.	Les forces et faiblesses de l'adversaire sont prises en compte. L'élève utilise ces informations pour marquer un maximum de points sur ses services ou sur la balle suivante (servir sur un coup faible, permettre à l'autre de prendre l'initiative mais dans de mauvaises conditions...). Création et exploitation d'occasions de marque : Lorsque le rapport de force est équilibré, l'élève recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant le placement de la balle ou son accélération et l'exploite efficacement.	Les forces et faiblesses adverses sont prises en compte et exploitées régulièrement. Création et exploitation d'occasions de marque fréquentes : Depuis son service, l'élève est capable d'exploiter directement les faiblesses adverses pour marquer sur la mise en jeu ou celle d'après. En retour de service, il est capable de chercher son point fort ou de mettre l'adversaire en difficulté pour prendre l'avantage rapidement et marquer le point efficacement.
AFLP 2 Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer	Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour se construire des situations favorables de marques et mobiliser des moyens de défense ou de contre pour renverser le rapport de force en sa faveur.	Maîtrise des techniques et tactiques d'attaque efficaces Capacité à marquer rapidement et efficacement. Capacité à renverser le rapport de force en sa faveur.	Peu de techniques maîtrisées : * un seul coup technique (CD ou R) est utilisé et l'élève reste proche de la table. * le service, souvent non-réglementaire, reste une simple mise en jeu. L'élève est passif face à l'attaque adverse . Son intention prioritaire est la sauvegarde de sa demi-table : faible efficacité des techniques d'attaques.	Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles : *un seul coup technique est privilégié (CD ou R) mais l'élève est capable d'utiliser les deux coups dans les moments de moindre pression temporelle. *le service par ses variations de placement ou de vitesse est perçu comme une entrée dans le duel. Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée : L'élève est rapidement débordée lorsque l'adversaire a l'initiative.	Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense : *Les deux coups techniques sont utilisés avec un coup préférentiel pour rompre l'échange. *Le service, par ses variations (placement ou vitesse), commence à devenir une arme pour créer une rupture rapide. Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force : Le candidat recherche un placement efficace (mise à distance) dans les phases de jeu de moindre pression (position favorable pour prendre l'initiative). Il est capable de renverser le rapport de force quand la prise d'initiative adverse n'est pas trop dangereuse.	Utilisation efficace d'une variété de techniques d'attaque et/ou de défense : L'élève utilise les deux coups (CD et R) pour rompre l'échange et est capable d'utiliser plusieurs actions (placement / vitesse / et parfois les effets...). Il est efficace en attaque et en défense grâce à un large panel de techniques. Le service est une véritable arme permettant de mettre en place une stratégie efficace susceptible de faire basculer le rapport de force à son avantage et notamment de neutraliser l'attaque adverse . Il est capable de provoquer des renversements réguliers du rapport de force .

<p>AFLP 3</p> <p>Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice</p>	<p>Répéter et persévérer pour améliorer son efficacité motrice. Accepter la répétition pour progresser et faire progresser.</p>	<p>Investissement et persévérance dans les situations de travail (coopération) et d'opposition</p>	<p>L'élève se décourage rapidement, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail.</p>	<p>L'élève s'engage selon les consignes données et a besoin d'être guidée. L'appétence induit les choix des situations travaillées pour soi ou pour les autres. L'analyse du score des matchs n'entre pas en considération pour le choix des exercices.</p>	<p>L'élève accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement. L'analyse du score lors des matchs commencent à être prise en considération. L'élève accepte de faire travailler son camarade pour le faire progresser.</p>	<p>L'élève est autonome, il met en œuvre les conditions efficaces pour performer lors de la FPS proposée en fonction de son analyse de score. L'élève est capable de conseiller et d'aider un camarade à progresser.</p>
<p>AFLP 4</p> <p>Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu</p>	<p>Accepter la défaite, gagner avec humilité. Savoir gagner et perdre individuellement et collectivement.</p>	<p>Respect du règlement et gestion des émotions</p> <p>Investissement dans les rôles d'observateur et de coach</p> <p>Connaissance et capacité de l'arbitre à faire appliquer les règles</p>	<p>Lorsqu'il est en difficulté, le joueur se désorganise et les réactions émotionnelles sont peu maîtrisées</p> <p>Le rôle de coach et d'observateur est subi.</p> <p>L'arbitre méconnaît les règles et signale peu de fautes. La gestion du match est délicate.</p>	<p>Dans la victoire comme dans la défaite l'élève a encore des réactions parfois explosives. Il peine à se réguler même si les règles sont connues et respectées.</p> <p>Les rôles de coach et d'observateur sont investis selon l'appétence</p> <p>L'arbitre reconnaît les fautes principales, et le score est annoncé de manière aléatoire.</p>	<p>Les émotions sont maîtrisées dans la victoire comme dans la défaite.</p> <p>Les rôles de coach et d'observateurs sont investis au service du joueur (lors des temps morts) et de l'équipe (réflexion stratégique sur le choix des joueurs pour le double).</p> <p>L'arbitre reconnaît les fautes et annonce le score à voix haute.</p>	<p>Les émotions sont maîtrisées, le règlement est respecté et des attitudes de fair-play sont relevées.</p> <p>Les rôles de coach et d'observateurs sont investis avec efficacité, les conseils et les choix réalisés sont pertinents et permettent de faire évoluer le rapport de force.</p> <p>L'arbitre reconnaît les fautes, annonce le score à haute voix et permet le déroulement d'un match serein notamment au regard de sa gestion des balles litigieuses.</p>
<p>AFLP 5</p> <p>Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.</p>	<p>Mener un échauffement collectif (par équipe) cohérent, progressif et adapté pour s'opposer en pleine possession de ses moyens</p>	<p>Niveau d'engagement et autonomie dans la préparation</p>	<p>Les routines d'échauffement ne sont pas connues et les exercices réalisés restent très généralistes et peu adaptés à l'activité.</p> <p>L'échauffement doit être conduit par un tiers pour être efficace.</p>	<p>Quelques routines au sein d'un échauffement subi. L'équipe reproduit les exercices sans nécessairement en percevoir le sens</p> <p>L'échauffement doit être guidé par un tiers pour être efficace et complet.</p>	<p>Des routines d'échauffement efficaces, l'équipe différencie une partie générale et une partie spécifique qui reste incomplète.</p> <p>L'échauffement est réalisé en autonomie relative, des conseils restent nécessaires pour réguler les choix opérés.</p>	<p>Des routines d'échauffement efficaces, les parties générale et spécifique sont identifiables et cohérentes.</p> <p>L'échauffement est réalisé en autonomie, les élèves savent faire preuve d'originalité</p>
<p>AFLP 6</p> <p>Connaitre les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p>Accepter les différentes formes de pratiques scolaires proposées, intégrer un règlement aménagé et maîtriser un vocabulaire spécifique à l'activité</p>	<p>Niveau d'acceptation et d'engagement dans les formes scolaires de pratique proposées.</p> <p>Connaissance, utilisation et maîtrise d'un vocabulaire spécifique à l'APSA</p>	<p>L'élève subit les formes de pratiques scolaires proposées sans en comprendre le sens et l'intérêt. L'investissement est réduit.</p> <p>Seuls quelques éléments de vocabulaire spécifique à l'activité sont connus.</p>	<p>L'élève s'investit de manière aléatoire dans les formes de pratiques scolaires proposées. Le règlement aménagé n'est compris et respecté que partiellement.</p> <p>Le vocabulaire spécifique est connu par l'élève mais peu employé.</p>	<p>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>Le vocabulaire spécifique est connu et employé</p>	<p>L'élève s'investit pleinement dans les formes de pratiques scolaires proposées, adapte son système de jeu et fait des choix stratégiques pertinents en fonction du règlement aménagé.</p> <p>Le vocabulaire spécifique est connu, employé avec justesse et pertinence</p>