

# TENNIS DE TABLE

CA 4

FORMATION SNEP BORDEAUX 2025

# Organisation de la journée du jeudi 13 Mars

## MATIN

- Retour sur les incontournables du TT scolaire et les choix pédagogiques qui en découlent
- Présentation de ma démarche professionnelle 2024-2025
- Les 4 étapes de progressions en collège / attendus et des situations d'apprentissage

## MIDI

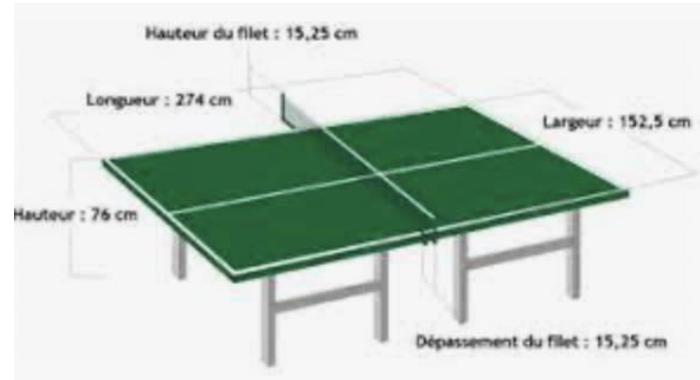
- Intervention syndicale
- Des jeux et matchs à thèmes, des formules jouées, exploiter le service
- Présentation d'une séquence réalisable TT collège et de l'évaluation qui en découle

# TENNIS DE TABLE

CHOIX PEDAGOGIQUES/DIDACTIQUES	JUSTIFICATIONS
Service aménagé	Différenciation des besoins, vivre ensemble tant que cela n'impacte pas le RDF
Travail en trios ou à 4 / ateliers et en équipe	⇒ Logique de clubs facilitant la stabilité des apprentissages et des échanges.
Temps de concertations en dehors d'une rencontre	Identifier les pts forts faibles, partager les informations car en jeu cela va très vite. Mettre en avant des profils de jeu
Utilisation de raquettes avec bons revêtements	⇒ Explorer réellement les effets pour TOUS. Magie de ce sport
Jouer sur le temps	⇒ Faciliter la gestion du professeur, abandon plus rapide
Jouer sur le score	Respecter l'ADN de l'APSA, la balle de manche, les émotions
Jouer sur des manches courtes ( démarrer à 5/5 ou manche en 5pts)	Rechercher l'émotion du TT et des sports de filet, le moment clé
Adapter la surface de jeu	Varier les paramètres et les réponses techniques, donner plus de temps
Jouer sur des contraintes supérieures (tout en CD)	A la seule condition que le joueur puisse s'adapter (Mieux TECD avec 1 joker revers)
Prise de raquette	Liberté du joueur tant que cela ne le limite pas le geste
Aller dans le profil de jeu du joueur	Respecter le profil principal du joueur et optimiser ses choix. L'engagement sera supérieur car justifié (cf CA5)

## LE MATERIEL

Les raquettes	Revêtement (soft, picots), manche, prise de raquette
Les balles	Couleur (consignes), dureté,
La table	Plateaux, plateaux amovibles,
Le filet	Roller net, filet réglementaire, sur filet
Cibles	Feuilles, pas de cône, lattes athlé, pastilles plastiques
Scoreur	Facilité des décomptes, gestion des conflits, des émotions. Manches
Les séparations	Sécurité, gestions des balles
Panier de balles	Bassines, ou panier de balle, travail en atelier, autonomie des élèves
Marquage des tables	Craies? Fiches plastifiées, fils, lattes plastiques...



## LA TECHNIQUE

Les Prises	Revêtement (soft, picots), manche, prise de raquette
Les coups	Flip, top spin, poussette, bloc,...

# La motricité du pongiste

Le MA04D d'Alain Coupet

Mise à distance

Action sur la balle

Orientation de la raquette

Distance (Mise à distance)

Dosage

Direction

Déplacement (mobilité)

## LE PROJET DE JEU

Défini ou non :

- Attaque
- Contre-initiative (près ou loin de la table)
- Défense

Alain Coupet : Déborder / Exploder / Mystifier  
Carole Sève : Vite / Placé / Fort / régulier / avec effet

## LA MOTRICITÉ DU PONGISTE

- Mise à distance
- Action sur la balle
- Orientation de la raquette
- Distance (Mise à distance)
- Dosage
- Direction
- Déplacement (mobilité)

## LE RAPPORT DE FORCE

- Favorable
- Défavorable
- Fluctuant

## LA GESTION DES ENERGIES

- . Physique
- . Attentionnelle
- . Emotionnelle (score, pression, contrôle de soi)

# Des étapes de construction de l'élève en TT

## Propositions SNEP programme alternatif 2023

### ▪ Etape 1 : RENVOYER

Défendre sa demie table et maintenir l'échange (empêcher la rupture par l'autre).

### ▪ Etape 2 : CONSTRUIRE SIMPLEMENT OU DIVERSIFIER

Construire un jeu préférentiel élémentaire et attaquer la demie table adverse en diversifiant ses frappes (balles placées et rapides, variées en trajectoire, en effets, surprenantes...)

### ▪ Etape 3 : DIVERSIFIER

Profiter des situations favorables pour enclencher le rapport de force à son avantage et terminer les points

### ▪ Etape 4 : CONSTRUIRE en DECIDANT

Construire un projet de jeu en provoquant les situations favorables (avec son service et sur le service adverse) et / ou provoquer la faute

### ▪ Etape 5 : ADAPTER

Adapter son projet de jeu à l'évolution du jeu et sa lucidité (décodage, maîtrise de soi et maintien de son choix)

**Repères de progressivité** (les étapes correspondent au niveau des élèves et non aux cycles 2,3 et 4 strictement)

■ Étape 1 : jouer régulier (être capable de tenir l'échange).

■ Étape 2 : jouer placé (en fonction de son adversaire, jouer dans les espaces libres ou sur lui-elle).

■ Étape 3 : selon les prédispositions des élèves : découvrir les effets à partir du service/jouer fort en se créant intentionnellement une situation favorable de rupture de l'échange (espaces libres et/ou balles favorables dus au retard provoqué de l'adversaire).

■ Étape 4 : tenir compte de ses points forts et de ses points faibles, de ceux de l'adversaire et du rapport de force fluctuant durant l'échange.

La notion de tactique, d'effets et de choix apparaissent dès l'étape 1.

Exemple : - Des stratégies très simples comme remettre la balle une fois de plus que mon adversaire.  
- Des choix comme l'utilisation d'un service aménagé.

# Les étapes de transformations de l'élève en TT présentées lors de ce stage

## Propositions SNEP programme alternatif 2023

### Propositions qui seront abordées lors de ce stage

- Pour le niveau 1 : passer d'un joueur qui ne renvoie pas à un joueur qui sait renvoyer régulièrement.
- Pour le niveau 2 : passer d'un joueur qui renvoie sans intention à un joueur qui place sa balle en utilisant un coup préférentiel.
- Pour le niveau 3 : passer d'un joueur qui place sa balle et utilise un coup préférentiel à un joueur qui exploite une situation favorable de manière intentionnelle.
- Pour le niveau 4 : passer d'un joueur qui exploite une situation favorable de manière intentionnelle à un joueur stratège qui s'adapte pour faire basculer le rapport de force.

Repères de progressivité (les étapes correspondent au niveau des élèves et non aux cycles 2,3 et 4 strictement)

- Étape 1 : jouer régulier (être capable de tenir l'échange).
- Étape 2 : jouer placé (en fonction de son adversaire, jouer dans les espaces libres ou sur lui-elle).
- Étape 3 : selon les prédispositions des élèves : découvrir les effets à partir du service/jouer fort en se créant intentionnellement une situation favorable de rupture de l'échange (espaces libres et/ou balles favorables dus au retard provoqué de l'adversaire).
- Étape 4 : tenir compte de ses points forts et de ses points faibles, de ceux de l'adversaire et du rapport de force fluctuant durant l'échange.

La notion de tactique, d'effets et de choix apparaissent dès l'étape 1.

Exemple : - Des stratégies très simples comme remettre la balle une fois de plus que mon adversaire.  
- Des choix comme l'utilisation d'un service aménagé.

# Ma démarche d'apprentissage présentée au cours de cette journée

1/ Se trouver un **coup fort**, le travailler, l'améliorer pour performer

2/ Donner l'avantage d'importance à l'attaque qu'à la défense est une erreur, il faut davantage favoriser les choix du joueur à progressivement **se « construire » son propre profil de jeu** pour mieux correspondre à sa personnalité, ses qualités techniques et psychologiques du moment.

-> Un élève « timide », réservé n'aura pas forcément spontanément une volonté de frapper fort, de jouer dans une logique de rupture. Il sera peut être intéressant de l'amener à être plus efficace en recherchant à neutraliser l'adversaire (contre initiative, effets,...)

3/ **Redonner de l'importance au service** en valorisant l'aspect tactique / sans pression = activité réflexive.

4/ **Constitution de groupes de travail de 4 élèves** (2 profils N1 ou N2 avec 2 profils N3 ou N4, mixtes, permettant de travailler soit en oppositions homogènes ou hétérogènes)

5/ **Valoriser la répétition** et **l'utilité des observateurs et coachs** pour favoriser et faciliter les apprentissages.

# Ma démarche d'apprentissage pour le service

**Redonner de l'importance au service en** en valorisant l'aspect tactique / sans pression pour développer l'activité réflexive **pour tous les niveaux et pour tous les profils d'élèves.**

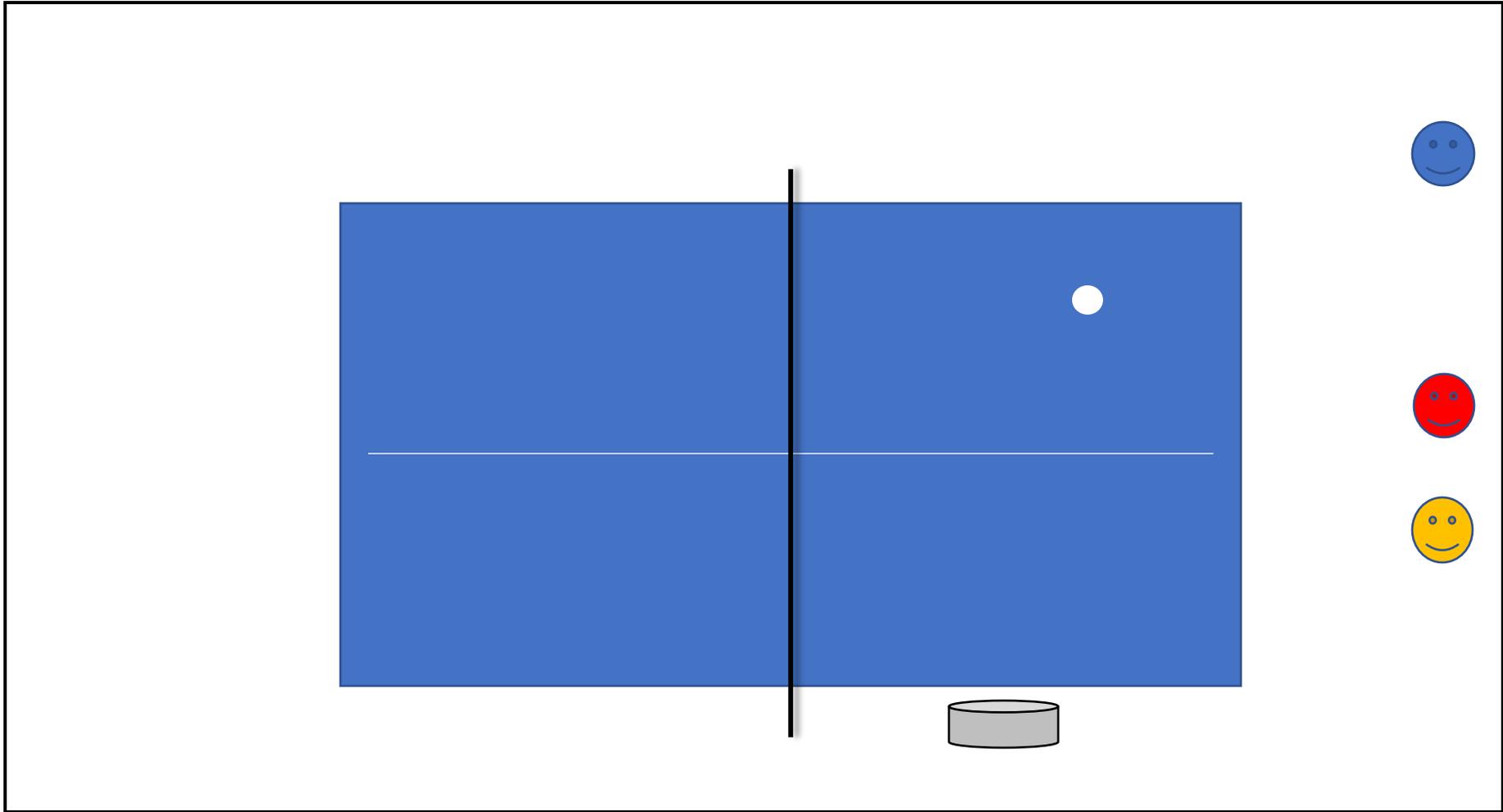
Il se trouve que la mise en jeu se fait dans un contexte stable où l'incertitude n'existe pas, l'élève a le temps de l'observation, de la décision et peut se concentrer sur la réalisation du coup. Les conditions facilitantes sont réunies pour faire du service la base d'enchaînements tactiques pertinents et évolutifs. Le service est donc un moment privilégié pour prendre l'initiative. Hervé Delisle Revue Contre-pied N°28

Il est primordial de valoriser le temps disponible pour s'appliquer, choisir une action, analyser les points forts et faibles de l'adversaire afin de créer de l'incertitude pour l'adversaire.

Donner du temps : Imposer 3 rebonds avant chaque service

4 ETAPES	Pour quels élèves	Intérêts
Le service avec la main libre	N1	Manipulation facile, compréhension du règlement rapide
Le service catapulte	N1 et N2	Plan frontal conservé, évolution vers service rasant possible
Le service main libre fermée	N2 et N3	Facilitant pour aborder les services rapides des 2 côtés.
Le service réglementaire	N2,N3 et N4	Aucune ambiguïté par rapport au règlement et sur l'avantage obtenu

Si le bénéfice de l'adaptation devient trop important, on passe alors à l'étape supérieure



# TENNIS DE TABLE

CA 4

Proposition de formes de jeux en TT

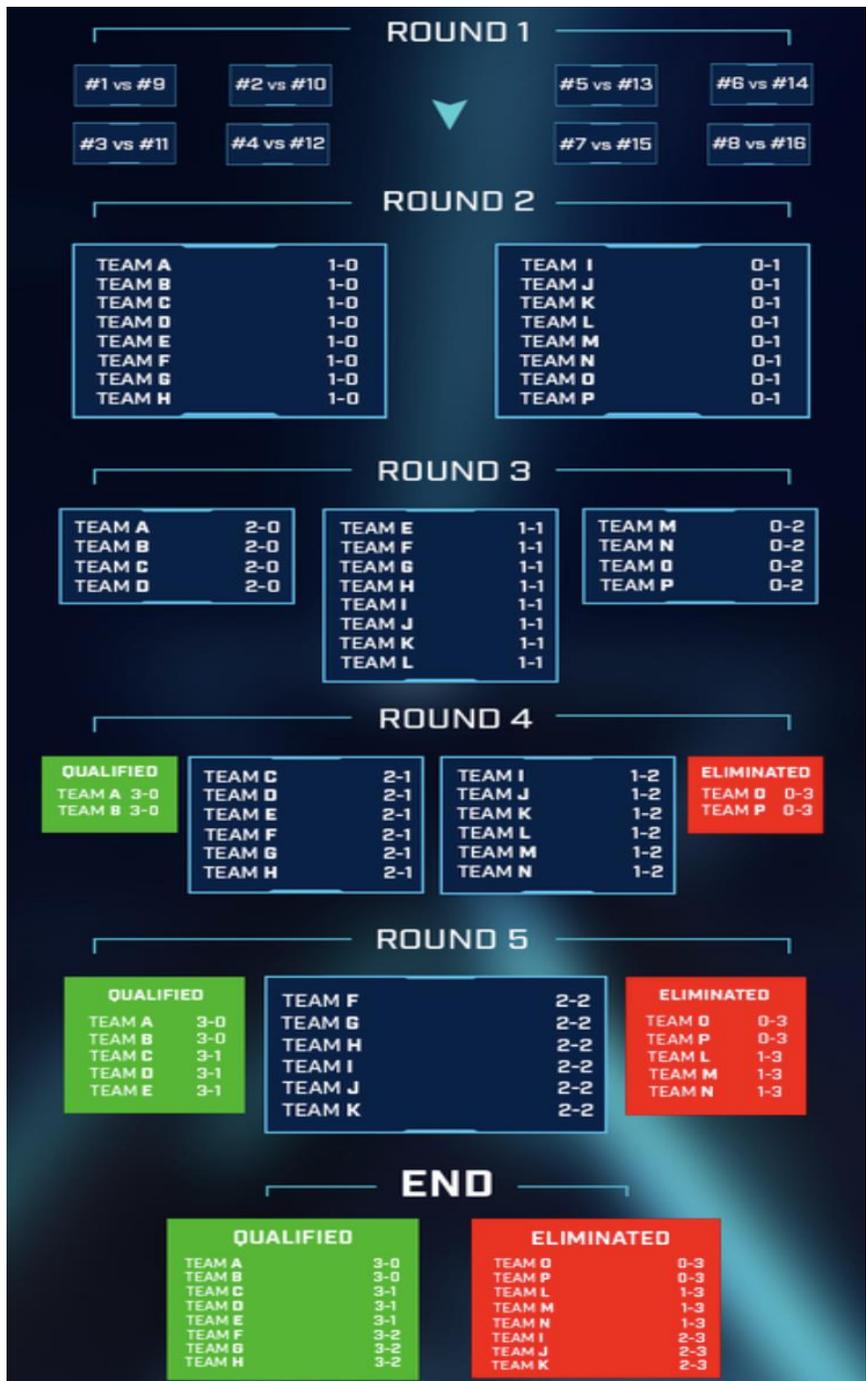
FORMATION SNEP BORDEAUX 2025

# Les formules de jeux pour sortir de la montée - descente

Redonner de l'importance au jeu en multipliant les échanges et les rencontres en limitant l'effet du résultat brut et direct  
pour tous les niveaux et pour tous les profils d'élèves.

FORMULES	EXPLICATIONS	INTÉRÊTS
Le partenaire en or	L'objectif est de réaliser le plus d'échanges en 1' à 2. On va ensuite noter son score en face de son nom puis rotation. Des joueurs restent fixes sur une table. Les autres tournent après chaque challenge. Au bout de x rencontres, on calcule la somme pour chaque joueur.	Identifier le niveau des joueurs sans match mais coopération. Hétérogénéité, ludique, zapping N1N2 augmente les frappes N3N4 Assurer la précision, mettre le rythme. On voit que progressivement le nombre de frappes augmente pour tous entre les premières et les dernières rencontres.
Le match par équipes	L'objectif est d'obtenir le plus grand nombre de victoires individuelles pour que son équipe obtienne plus de victoires. 2 équipes, 2 couleurs de chasubles, rencontres en 11 points. Le perdant reste à sa table et CONSERVE SON SCORE. Lorsque le nouvel adversaire arrive, il poursuit son score alors que l'autre démarre à 0. Le vainqueur va noter sa victoire et ajoute une victoire à son équipe. Il va ensuite s'asseoir et attendre son tour.	Identifier le niveau des joueurs avec des matchs mais coopération collective pour la victoire. Alternance temps de jeu et temps de pause qui se font de manière aléatoire. Tous les joueurs vont pouvoir marquer des points.
La montante descendante avec contraintes ou points bonus	Sur les tables sont affectées des règles, consignes, contraintes de jeu ou bonus qui correspondent au niveau moyen de ces élèves : 2 pts si smash gagnant pour le N2, Si l'adversaire ne touche pas la balle 2 pts pour les N2, service gagnant 3 pts pour le N1, ...	Les victoires sont modifiées par une contrainte spécifique adaptée. Cela minore la sensation de répétition des simples victoires et défaites.
Le score acquis	Par 2, la rencontre se joue en 3 phases : 11 points, 22 points et 33 points avec 2 simples et un double. le Joueur A joue en 11 points gagnants contre le joueur X le Joueur B garde le score de A et joue jusqu'à 22 contre le joueur Y Ils finissent en allant en double jusqu'à 33 points	Coaching de son partenaire. Elèves concernés par l'efficacité de son partenaire
Le service tactique	<ul style="list-style-type: none"> <li>5/8 le serveur sert toute la manche mais part à 5, le relanceur part à 8.</li> <li>3/2/1 Le serveur marque 3 pts s'il marque sur son service, 2 pts sur sa 2<sup>nde</sup> frappe, 1 pt pour le reste</li> <li>Le relanceur part systématiquement d'un point particulier (collé à la table, reculé de la table, à droite ou à gauche) au moment du lancer de balle du serveur</li> <li>5 services de suite : faire au minimum 3 services courts.</li> <li>2 manches gagnantes de 7 pts. Le serveur part de la même position et fait 7 services. Il doit servir dans les 4 zones et a 3 services libres. Si à la fin, il manque une zone, manche perdue.</li> </ul>	Amener une réflexion avant de servir, contraindre le serveur pour le forcer à planifier ses actions, Donner progressivement la sensation que le service n'est pas un simple coup mais la première initiative du point

## La ronde suisse



Son principe est **simple** : faire s'affronter à chaque tour des équipes qui ont eu des **performances similaires**.

Au **premier tour**, nous serons en présence d'un groupe de x joueurs. De manière assez classique, chaque joueur en affronte un autre; à l'issue de ces matchs, la moitié des joueurs auront obtenu une première victoire (elle sera donc en 1-0), tandis que les autres compteront une première défaite (elles seront en 0-1).

Au **second tour**, chaque joueur en 1-0 affronte un autre joueur étant également en 1-0. A l'issue de ces matchs, certains seront en 2-0, les autres en 1-1. De l'autre côté, et de manière similaire, les joueurs en 0-1 s'affrontent : on obtient alors des équipes en 0-2 et des équipes en 1-1.

Le **troisième tour** fonctionne à nouveau sur le même principe, avec des joueurs en 2-0, en 0-2, en 1-1. Tout comme pour les tours précédents, chaque joueur affronte un joueur ayant le même bilan que lui. Au terme du troisième tour, des joueurs seront en 3-0, en 2-1, en 1-2 et en 0-3.

On poursuit afin d'obtenir des « groupes de niveaux d'efficacité »

Pour 16 joueurs par exemple, le tour s'arrête pour les joueurs ayant obtenu 3 victoires ou 3 défaites, ce système se poursuit pour les autres jusqu'à ce que tous les joueurs aient obtenu soit 3 victoires, soit 3 défaites.

# TENNIS DE TABLE

CA 4

Proposition de séquence jusqu'à l'évaluation

FORMATION SNEP BORDEAUX 2025

# DECOUPAGE DE LA SEQUENCE TT

L1 à L4	L5	L6 à L8	L9 et L10
<b>PASSER DU PING PONG AU TENNIS DE TABLE</b>	<b>EVALUER LES ATTITUDES DU PARTENAIRE ET LES PREMIERES INTENTIONS DU PONGISTE</b>	<b>IDENTIFIER ET EXPLOITER UNE SITUATION FAVORABLE</b>	<b>EVALUER LE PONGISTE, L'ARBITRE, L'OBSERVATEUR</b>
Travailler sur <b>les intentions du joueur</b> et <b>le moteur</b> En fonction de qui je suis, de ce que je veux et ce à quoi j'aspire, <b>décider</b> de l'itinéraire pour travailler et <b>progresser</b> Travailler sur <b>les attitudes et le moteur du partenaire</b> (lancer précis et adapté)	<b>Evaluation - Positionnement du lanceur :</b> Lancers précis, réguliers et adaptés au joueur. Reste concentré pendant les phases de travail en atelier.	Reconnaitre une balle favorable pour faire un choix et être décisif : Balle placée en ZD de manière intentionnelle, Balle frappée ou accélérée de manière intentionnelle, Balle avec effet	<b>Evaluation du lanceur :</b> Lancers précis, réguliers et adaptés au joueur. Reste concentré pendant les phases de travail en atelier. <b>Evaluation par le prof</b>
Partir du jeu => Identifier ses besoins / réussites et ceux des autres => tout mettre en place pour les faire évoluer / ZD) => Jeu => Nouveaux besoins => Décider	<b>Evaluation - Positionnement de l'observateur :</b> Compte, annonce l'efficacité, remplit la fiche. Arrive à donner une information simple	Partir du jeu => Identifier ses besoins / réussites et ceux des autres => tout mettre en place pour les faire évoluer / SITUATION POINTS DANGEREUX => Ateliers => Jeux à thèmes => Nouveaux besoins	<b>Evaluation de l'observateur :</b> Compte, annonce l'efficacité, remplit la fiche. Arrive à donner une information simple <b>Evaluation par le prof</b>
<b>ADN de l'APSA TT :</b> les effets et le score Répétitions nombreuses	<b>Evaluation - Positionnement de l'arbitre :</b> Annonces claires et rapide (« Kévin point neutre ») Posture favorisant le jeu. Fiche arbitrage	<b>ADN de l'APSA TT et situations de match :</b> A partir des jeux à thèmes, faire vivre les manches, le score, les fins de manches, les changements de côté (coaching, analyse, réflexion,...)	<b>Evaluation de l'arbitre :</b> Annonces claires et rapide (« Kévin point neutre ») Posture favorisant le jeu. Fiche arbitrage <b>Evaluation par les joueurs et le secrétaire</b>
<b>4 objets de travail</b> ont été ciblés / 4 niveaux / 16 ateliers Le Service / Les trajectoires-Placement de la balle / Le Smash / les effets	<b>Evaluation - Positionnement du joueur :</b> Le joueur tente de marquer des points dangereux en visant frottant ou plaçant sa balle. Il situe son efficacité avec la cible.	L'objet du travail bascule vers un échange, des échanges, des analyses pour	<b>Evaluation du joueur :</b> Le joueur tente de marquer des points dangereux en fonction de son profil de jeu.
<b>Quatuors ou trios</b> = libres / mixtes / hétérogènes		Equipes de 2	<b>Evaluation par le prof</b>
MOTEUR / METHODOLOGIQUE / LANGAGIER / SOCIAL		MOTEUR / SOCIAL / LANGAGIER / METHODOLOGIQUE	
		Ghislain Sandillon FORMATION SNEP BORDEAUX 2025	

# Affronter dans un rapport de force équilibré

Cf Mathias 2015

**Une organisation pédagogique mettant en avant l'importance des autres pour une activité d'opposition individuelle.**

Une situation mixte le plus souvent possible

Une situation avec un enjeu de victoire même relative

La présence de coaches et d'arbitre



Un règlement identique

Un outil d'évaluation centré d'abord sur l'affrontement

En cas de déséquilibre du rapport de force

Si un élève est très fort :

il a probablement dépassé les AFC 3 ou 4, donc on cherche à valoriser d'autres qualités ou compétences. Idem pour un élève anglophone, les AFC sont dépassés

- Proposer des contraintes supplémentaires. Ex : un point dangereux doit combiner 2 paramètres vite/fort, placé/vite,...
- Proposer de l'évaluer sur d'autres paramètres tactiques pour faire évoluer son projet de jeu habituel. Ex : neutraliser le jeu de l'adversaire pour l'obliger à déclencher des actions plus décisives

Si un élève est très faible :

il n'atteindra probablement pas les AFC 3 ou 4 sur une seule séquence, donc on cherche à valoriser des progrès sur des critères moins nombreux et plus simples. Idem pour des élèves phobiques en natation.

- Evaluer que la mise en jeu et non sur le jeu en lui-même pour focaliser certains petits progrès. Pour le reste, on le positionne sans forcément lui faire vivre le match. (peu d'intérêt réel).
- Evaluer les rôles d'arbitre (gestuelles), de lanceur, secrétaire par exemple,

## Le dispositif

### **But :**

Individuellement : gagner son match en marquant le plus de points dangereux possible.

Assurer les rôles d'arbitre, de secrétaire et de coach.

### **Organisation :**

Poules composées de 4 ou 5 joueurs de niveaux homogènes

Matches en 15 points, changement de serveur tous les 2 points

matériel nécessaire :

- 1 stylo
- 4 plaquettes support
- les fiches individuelles de match
- la fiche organisation du tournoi

**Consignes données aux élèves avant le match :** organiser et gérer un

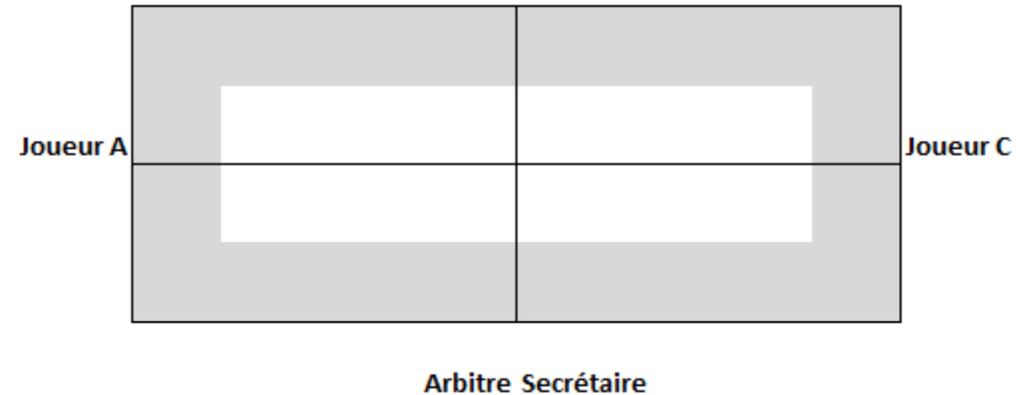
tournoi de tennis de table en occupant différents rôles :

- joueur : gagner le match en totalisant le maximum de points dangereux
- arbitre : annoncer à voix haute après chaque point joué : « point neutre pour X » ou « point dangereux pour Y ».
- secrétaire : remplir la fiche individuelle de match en entourant le point dans la ligne correspondante (point neutre ou point dangereux). A la fin du match, donner et écrire un conseil et un critère à améliorer au joueur.

**Consignes données aux élèves après le tournoi :**

- identifier et écrire son profil de joueur à l'aide du tableau cible
- compléter sa fiche de match : victoire/défaite de l'équipe ; profil de joueur
- se fixer un objectif pour la leçon suivante (situation ciblée)

## Exemple de liaison Situation Match / Observation / situations ciblées



Comment est défini **le point dangereux** pour nos élèves ?

- il s'apprécie tout au long de la construction du point et non pas seulement à la fin de l'échange. Cela doit résulter d'une action intentionnelle : un rebond sur le filet n'est pas un point dangereux.
- c'est un point marqué grâce à une balle placée latéralement ou en profondeur qui perturbe l'adversaire
- c'est un point marqué par un smash = une balle accélérée avec une trajectoire descendante qui entraîne une faute de l'adversaire
- c'est un point marqué par un effet au service ou dans le jeu qui entraîne une faute de l'adversaire
- l'adversaire ne touche pas la balle ou la touche mais l'envoie en dehors de la table ou dans le filet

La partie grisée représente des potentielles zones qualifiées de « dangereuses ». Mais la dimension de ces zones varie selon le niveau des joueurs. Il est possible de les matérialiser en tout début de séquence et ne plus le faire par la suite. Une zone centrale en fond de table (ventre pongiste peut être dangereuse en soi)

## Exemple de liaison Situation Match / Observation / situations ciblées

Leçon du --/--/----	Prénom de mon adversaire :
---------------------	----------------------------

Match 1	Points neutres															Total points neutres	Score	Match gagné perdu	Mon profil de joueur
	1	2	3	4	5	6	7	P	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Points dangereux															Total points dangereux			
	1	2	3	4	5	6	7	P	8	9	10	11	12	13	14	15			

COUP FORT PENDANT CETTE RENCONTRE			
Service	Jouer à droite / gauche	Smasher	Effet

COUP / POINT à AMELIORER			
Service	Droite/Gauche	Smasher	Effet

Leçon du --/--/----	Prénom de mon adversaire :
---------------------	----------------------------

Match 1	Points neutres															Total points neutres	Score	Match gagné perdu	Mon profil de joueur
	1	2	3	4	5	6	7	P	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Points dangereux															Total points dangereux			
	1	2	3	4	5	6	7	P	8	9	10	11	12	13	14	15			

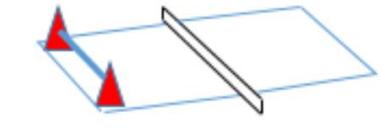
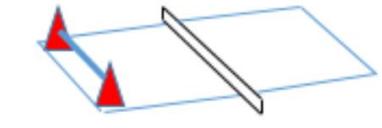
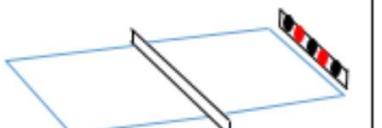
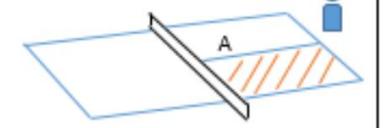
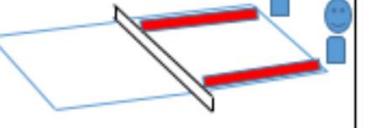
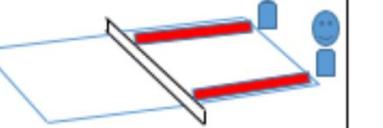
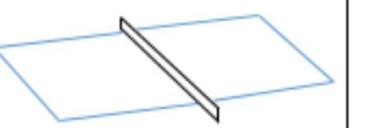
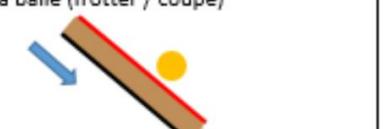
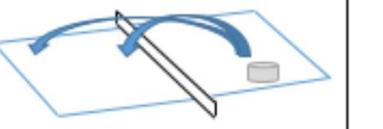
COUP FORT PENDANT CETTE RENCONTRE			
Service	Jouer à droite / gauche	Smasher	Effet

COUP / POINT à AMELIORER			
Service	Droite/Gauche	Smasher	Effet



Exemple de liaison Situation Match / Observation / situations ciblées

# LES ATELIERS CIBLES POUR CETTE CLASSE

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
SERVICE	SERVICE REGLEMENTAIRE Rebond dans chaque plateau, Frappe derrière le plateau 	SERVICE TENDU 	SERVICE PLACE EN ZD 	SERVICE AVEC EFFET 
PLACEMENT	PLACER DANS UNE GRANDE ZONE Choisir une zone et cibler cette zone 	ALTERNER LES GRANDES ZONES Viser A puis B, puis A.... 	PLACER EN ZD 	PLACER EN ZD + VITESSE 
SMASH	AUTO SMASH (balle très favorable) 	SMASH AU PANIER DE BALLES 	SMASH AU PANIER DE BALLES avec soit Vitesse / Incertitude 	JEU REGULIER avec de temps en temps BALLE FAVORABLE 
EFFET	POUSSETTE Jeu au centre de la table en poussant la balle (frotter / coupé) 	LIFT (Balle posée) 	LIFT (panier de balles) 	LIFT (panier de balles) avec déplacement ou avec effet coupé 

# Exemple d'évaluation soclée pour des rencontres par équipes de 2 joueurs VS 2 joueurs avec ou sans double

<b>CA 4</b>	<b>EVALUATION SOCLEE TENNIS DE TABLE</b>	<b>Cycle 4</b>
<b>Tennis de Table</b>		

<b>Compétence attendue en tennis de table</b>
En simple, rechercher le gain loyal du match en profitant d'une situation favorable pour rompre l'échange par une balle placée, accélérée ou avec un effet. Analyser le résultat des matches (profil de joueur) et se mettre en projet. Organiser et gérer un tournoi. Organiser ses ateliers de travail en fonction de ses besoins identifiés Assumer différents rôles sociaux (arbitre, secrétaire, coach, lanceur lors des ateliers) Conseiller son partenaire en utilisant un vocabulaire spécifique et l'aider à progresser (ateliers ciblés)

<b>Dispositif d'évaluation de la compétence attendue en tennis de table</b>
Les joueurs (par équipes de 2 face à une autre équipe) tentent de remporter leurs matchs en marquant le plus de points dangereux, individuellement et en équipe. Les élèves investissent différents rôles sociaux : arbitre, secrétaire et coach Des temps de concertation sont prévus pour favoriser les échanges entre les membres de l'équipe (Adaptation stratégique en fonction de l'adversaire ou de ses points forts)

Domaines du socle		Compétences travaillées en EPS	Indicateurs de Compétences	Niveaux de maîtrise			
				Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
D1 Les langages pour penser et communiquer	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	* Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps * Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité * Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne	Ecart à la cible individuel	0 à 1 pt	1 à 3 pts	3 à 5 pts	5 à 6 pts
			Victoire en équipe (1/2/3/4 victoires)	de 0 à 0,25 pt	de 0,5 à 1 pt	de 1 à 1,5 pt	de 1,5 à 2 pts
D2 Les méthodes et outils pour apprendre	Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs	* S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils * Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace * Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs	<b>Indicateurs de Compétences</b>	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
			Mise en projet individuelle et collective (choix d'ateliers, travail en ateliers, stratégie d'équipe)	0 à 1 pt	1 à 3 pts	3 à 5 pts	5 à 6 pts
D3 La formation de la personne et du citoyen	Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet	* Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités * Respecter, construire et faire respecter règles et règlements	<b>Indicateurs de Compétences</b>	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
			Tenue des fiches, comptage des points	de 0 à 0,25 pt	de 0,5 à 1 pt	de 1 à 1,5 pt	de 1,5 à 2 pts
			Arbitrer	de 0 à 0,25 pt	de 0,5 à 1 pt	de 1 à 1,5 pt	de 1,5 à 2 pts
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique	* Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé * Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger	<b>Indicateurs de Compétences</b>	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
			Engagement dans les gammes TT et dans le match (qualité des appuis, haut du corps)	de 0 à 0,25 pt	de 0,5 à 1 pt	de 1 à 1,5 pt	de 1,5 à 2 pts

- 2 équipes homogènes de 2 joueurs
- Ordre des rencontres
- JA/JX JB/JY JA/JY JB/JX
- Les 2 qui ne jouent pas sont arbitre et secrétaire

Possibilité de compléter par un double à la suite des 2 simples. On évalue que les simples.

## Exemple d'évaluation notée pour des rencontres par poules de 4 à 5 joueurs

	Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre. Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs			Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité			NOTE
	Travail en ateliers Attitude	Observateur / secrétaire	Arbitre	Efficacité du service	Exploiter une situation favorable	Etre efficace en match	
	3	2	2	2	6	5	
AHAMADA Alhamide	3	2	2	1	3	2,5	13,5
BONVARD Guewen	2,5	1	2	1	4	3,5	14
BOUZIDI Amen Allah	1,5	1	1,5	1,5	4	5	14,5
CAILLEAUD Tilian	2	2	1,5	1,5	4	4,5	15,5
CETIN Irmak	0,5	1,5	1,5	0,5	1	1,5	6,5
CHABAB Inès	3	2	1,5	1,5	5	1,5	14,5
DIEME SAGNA Sire	2	1	2	0,5	2	3	10,5
FERRER Othman	2,5	2	1,5	1,5	3,5	2,5	13,5
HADDAD Yasser	2	1,5	1,5	1,5	5	3	14,5
ISIK Abdulhamit	2	2	2,5	2	4,5	4	17
LLOPIS--PEREIRA Diego	1	0,5	0,5	1	2	2	7
MAVI Turker	1	1	1	1,5	4	3,5	12
NASIBOVA Khadija	3	2	2	1	2	3,5	13,5
PAYET Kaylah	1,5	1	1	0,5	4,5	3,5	12
TANOUKH Yasmine	3	2	2	0,5	3,5	2	13
ZIANE Amana	3	1,5	1,5	0,5	3	3,5	13
ZRIKIH--BELHADDAD Fatima	3	2	3	0,5	4	2,5	15

Site ressource SCOL PING TAB d'ALAIN COUPET

<https://moodle.u-bordeaux.fr/course/view.php?id=6452>

assoars@gmail.com



**ScolPingTab**  
Alain Coupet  
5 Octobre 2017

  université  
de **BORDEAUX**

Commencer le module →