

Tennis de Table – 4^{ème}

Quel cycle ?

Cycle 4

Quel champ d'apprentissage ?

Champ d'apprentissage 4

↪ Au regard des caractéristiques des élèves de l'établissement...

1

**Quels domaines
à valider ?**

D1.4, D2 et D3

2

**Quels éléments
signifiants ?**

- ↪ Pratiquer des APSA (D1.4)
- ↪ Mobiliser des outils numériques pour apprendre. (D2)
- ↪ Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement (D3)
- ↪ Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de vie collective, s'engager et prendre des initiatives. (D3)

3

**Quelle APSA
support ?**

APSA Tennis de table
Séquence N°1

4

Quels objets d'enseignement ?
Découlant du diagnostic



5

A partir de nos 4 objets d'enseignement : quelle forme de pratique ?

D1.4 (domaine 1 composante 4) ➔ **OE 1** (Objet d'enseignement 1)
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

D3 ➔ **OE 2** (Objet d'enseignement 2)
Connaître le règlement, l'appliquer et assurer le rôle d'arbitre.

D3 ➔ **OE 3** (Objet d'enseignement 3)
Etre capable de remplir une fiche d'observation et d'en tirer des conclusions : déterminer un profil de joueur.

D3 ➔ **OE 4** (Objet d'enseignement 4)
Maîtriser le service, le coup droit et le revers.

Forme de pratique scolaire choisie :

Cette première séquence de Tennis de table a pour but d'**apprendre** aux élèves à d'abord assurer la continuité du jeu en les dotant d'un service, d'un CD et d'un R stable ; puis dans un deuxième temps de leur donner les clefs leur permettant de repérer une situation favorable pour déclencher une attaque.

Ils devront réinvestir ces apprentissages lors d'un match en 2 manches gagnantes de 11 points avec 2 points d'écart. Le but est de rechercher le gain du match.

Pour cela, ils doivent **repérer la balle favorable** pour réaliser une **frappe décisive** et faire basculer le rapport de force en leur faveur.

Le match est **arbitré** par un ou deux élèves.

Des observateurs sont mis en place afin de faire des **relevés d'informations** simples permettant de mettre en lumière des profils de joueurs (coups forts/faibles).

Domaine du socle	Éléments signifiants	Compétences générales en EPS	Acquisitions en Tennis de table (AFC)	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSÉS
D1.4 Langage des Arts et du Corps Compétence : S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.	Pratiquer des APSA	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.	S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque. → Assurer la continuité du jeu → Repérer une situation favorable pour faire basculer le rapport de force.	Beaucoup de fautes directes, très peu d'échanges voire pas du tout.	Quelques échanges mais le point est marqué sur une faute non provoquée par l'adversaire.	Peu de fautes directes	Aucune faute directe.
				Ne reconnaît pas une situation favorable : attaque sur n'importe quelle balle ou en coopération avec l'adversaire.	Reconnaît une situation favorable mais n'arrive pas à l'exploiter.	Reconnaît et exploite une situation favorable. Cherche la rupture de l'échange.	Se créer les situations favorables de marque en utilisant les points faibles de l'adversaire.
D2 Les méthodes et outils pour apprendre Compétence : Répéter un geste sportif (ou artistique) pour le stabiliser et le rendre plus efficace.	Mobiliser des outils numériques pour apprendre.	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe → Maitrise du service, du CD et du R → Faire des observations et les analyser	Aucune maîtrise technique, la raquette est tenue n'importe comment. Service 1/4	Utilise seulement le CD ou le R Service réussi 2/4	Maitrise du service (3/4), du CD et du R pour assurer la continuité du jeu	Maitrise du service (4/4), du CD et du R en déplacement.
				Ne connaît pas les attendus	Prélèvement partiel d'informations. Mauvaise interprétation ou incomplète	Prélèvement total d'informations. Interprétation logique	Est capable de recueillir de nombreuses informations différentes. Analyses apportant une plus-value importante pour l'observé
D3 La formation de la personne et du citoyen Compétence : Respecter, construire et faire respecter les règlements.	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement. Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de vie collective, s'engager et prendre des initiatives.	S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. S'approprier une culture physique sportive et artistique.	Observer et co-arbitrer. → Arbitrer un match Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son/ses adversaires et de l'arbitre. → Le joueur citoyen	Ne s'intéresse pas au jeu et ne connaît pas le règlement. Partial	Maitrise du règlement imparfaite ; a besoin d'une aide ; fait quelques erreurs	Maitrise du règlement et assure à 2 la bonne continuité du match ; Impartial	Arbitrage maîtrisé seul avec les gestes associés. Pédagogue avec ses pairs. Très peu d'erreurs.
				Non respect de l'arbitrage et de l'adversaire.	Conteste régulièrement l'arbitrage et n'accepte pas la défaite.	Connaît et respecte le règlement. Fair-play	Capable de négocier et de trouver une solution en cas de litige.

Domaine du socle	Objectifs	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSES
D1.4 Langage des Arts et du Corps Compétence : <i>S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.</i>	(R)envoyer la balle sans faire de faute	Plus de 10 fautes sur 2min d'échanges	6 à 10 fautes	Entre 3 et 6 fautes	Moins de 3 fautes sur 2min d'échanges
	Savoir quand attaquer	J'annonce un banco, je marque 0/4	Banco 1/4	Banco 2/4	Banco 3/4
D2 Les méthodes et outils pour apprendre Compétence : <i>Répéter un geste sportif (ou artistique) pour le stabiliser et le rendre plus efficace.</i>	Savoir faire un service, le coup droit et le revers	Je ne sais faire aucun des trois 1/4	Je fais quelques fautes au service 2/4. Je ne sais faire que le coup droit OU Je ne sais faire que le revers	Je sais servir 3/4. Je sais faire le coup droit ET le revers	Je sais tout faire partout sur la table 4/4 au service
	Je suis observateur	Je ne sais pas quoi faire	Je ne comprends pas ce que j'ai observé	Je sais analyser mes observations	J'observe, j'analyse et je propose des solutions
D3 La formation de la personne et du citoyen Compétence : <i>Respecter, construire et faire respecter les règlements.</i>	Je suis arbitre	Je ne connais pas le règlement	Je fais quelques erreurs	Je sais arbitrer un match à deux sans erreurs	Je sais arbitrer un match seul avec les gestes associés
	Fair-Play et citoyenneté	Je ne respecte rien ni personne	Je conteste l'arbitre et je n'accepte pas la défaite	Je respecte les décisions arbitrales et je suis fair-play	Je suis leader et j'encourage mon équipe ; je félicite les adversaires