

# **Du CIBLAGE à une FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE... pas si facile!**



**Des pistes concrètes pour y parvenir...**



## **1) Le ciblage d'un Objet d'Enseignement (O.E) selon le CEDREPS**

- Pourquoi cibler ?
- Qu'est-ce qu'un O.E ?
- Comment cibler un O.E ?

## **2) Des formes de pratiques scolaires (FPS) qui se distinguent des formes de pratiques sociales**

- Qu'est-ce qu'une FPS au sens du CEDREPS?
- 1 FPS en TT, source de jeu, d'apprentissage et d'évaluation



**ae-eps**  
CEDREPS

# 1) Le ciblage d'un Objet d'Enseignement (O.E) selon le CEDREPS



Pourquoi cibler ?

## Des constats de terrain:



- Ex. structure module bad 6<sup>ème</sup>: L1: service L2: dégagé L3: amorti L4: court/long L5: droite/gauche
- Ex. structure module ADC 5<sup>ème</sup>: L1: jonglage balles L2: assiettes chinoises L3: diabolo L4: bâton du diable L5: travail du numéro L6: évaluation



- Ex. structure leçon TT 4<sup>ème</sup>:  
échauffement (CD-CD/R-R) –  
SA1: service SA2: placé  
SA3: smash SA4: matchs



- Leçons CAPEPS-agreg:
  - Tout un module en 1 leçon!
  - Candidats: la leçon d'EPS de leur vie...



Est-ce que les élèves **transforment véritablement leur motricité** avec cette exhaustivité des savoirs, cette EPS du zapping?





## 2 constats:

1) Élève en jean's: « le ping-pong ce n'est pas un sport, on ne bouge pas »

2) Élèves jouent de face, devant eux (en R prioritairement):  
alignement œil/raquette/balle/cible



G. ARZEL « Jeux de raquettes: apprendre à s'opposer » *Revue EPS n°243*, 1993:  
« le débutant **situe la balle par rapport à son corps avec une stabilité la plus grande possible** (comportement typique: appuis collés au sol, contact avec la table, axe vertical du corps fixé, immobile dans l'espace de jeu) ».

Avec l'exhaustivité des contenus → éval: même comportement: élèves statiques, face à la table, trajectoires montantes au centre de la table, peu d'intentions tactiques, pratiquement aucun smash...

2 frustrations!!



1) Très peu de transformation au niveau de la motricité

2) Loin d'une « tranche de vie » de pongiste!



ICBC

中国工商银行



ICBC

中国工商银行



ICBC

中国工商银行



ICBC

中国工商银行



ICBC

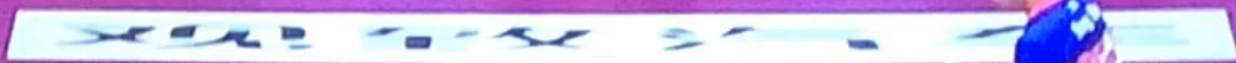
中国工商银行



ICBC

中国工商银行

STIGA



PICC  
中国人民保险

Gerflor

#ITTFWorlds2015



2013: découverte Cahiers du CEDREPS et du ciblage



2014: intègre le groupe national et commence ma réflexion

**DIFFICULTÉ:** faire des choix, le deuil de certaines choses que je ne vais pas enseigner!

**Choisir, c'est renoncer (faire le deuil) et aussi s'engager**

- Difficile avec formation sportive
- Difficile aussi pour les collègues d'autres disciplines
- Faire des choix, les justifier, les assumer (ex: concours / FPC)

# CIBLER: une compétence professionnelle essentielle



J-L UBALDI, A.COSTON, *Cahier du CEDREPS*  
N°7, 2007 « Une EPS malade de ses non choix » :

« Cibler est une compétence professionnelle, une posture de l'enseignant face à l'immensité des savoirs. Cibler, ça s'apprend... »

« Cibler, c'est choisir, cibler ce n'est pas réduire mais « zoomer » sur ce qui est fondamental à un moment donné. Tout n'est pas fondamental au même moment »

Pour certains collègues, cibler c'est réduire...

# DOUBLE intérêt du ciblage:



- **Clarifier le projet de l'enseignant:** il sait concrètement ce qu'il va enseigner aux élèves

- **Clarifier le projet de l'élève:** il sait sur quoi il doit se transformer



## LA QUESTION à se poser:



Qu'est-ce qui va être prioritaire que les élèves apprennent dans cette ... (1<sup>ère</sup> / 2<sup>ème</sup>) séquence d'apprentissage en ... (VB, TT, ADC, natation, etc...) ?

Donc, pourquoi cibler un OE?



Pour faire progresser tous les élèves, les transformer, leur faire faire un pas en avant décisif au niveau de leur motricité



# 1) Le ciblage d'un Objet d'Enseignement (O.E) selon le CEDREPS



Qu'est-ce qu'un O.E ?

*Cahiers du CEDREPS n°13 (2013): « l'OE est un pas en avant réaliste qui s'ancre dans une culture ».*

**1) Un pas en avant dans l'organisation et l'intention motrice**

- **Dans l'organisation motrice:** la rupture avec la motricité ordinaire, usuelle du terrien



Rompres avec la tendance spontanée de jouer face à la table avec alignement œil-raquette-balle-cible

# Travail de la mise à distance en **CD** (et non en R qui renforcerait cette conduite typique)

Mise à distance: H.DELISLE, *TT : technique, tactique et didactique*, Ed. Revue EPS, 1999: « action du joueur pour se placer à une distance de frappe correcte de la balle (+ ou – égale à la longueur de l'avant-bras) »



**Pour se mettre à distance en CD, l'élève doit rompre cet alignement œil-raquette-balle-cible pour frapper la balle sur le côté (à droite du corps pour un droitier)**



- **Dans l'intention motrice:** la mise à distance en CD est porteuse d'un devenir pour l'élève.

H.DELISLE: « Le placement face à la table empêche toute prise d'élan permettant d'effectuer les coups puissants nécessaires à l'accélération du jeu ou à la finition des points ».

**L'OBJECTIF: que les élèves donnent de la vitesse à la balle afin de rentrer dans une logique de duel, de rupture:**

- **Soit pour la placer latéralement avec des trajectoires plus rasantes**
- **Soit pour la frapper plus fort (smash) sur balles favorables**

Pour cela:

Dépasser



**Placement face à la  
table**

pour aller vers



**Placement oblique par  
rapport à la table**  
→ reculer le pied droit  
pour avoir une phase de  
préparation du geste

Les nouveaux repères corporels construits vont permettre de **donner + de vitesse à la balle** (pour la placer ou la smasher)

→ Faciliter la construction de ces nouveaux repères en les faisant **jouer en pivot**



## Formulation de l'O.E:

O.E = action « clé » qui témoigne d'une transformation + intention motrice

**Se mettre à distance en CD...pour donner de la vitesse à la balle en l'accéléérant et/ou en la plaçant latéralement (dans le but de marquer le point)**



L'OE: centre de gravité de la FPS qui sera proposée aux élèves

# Apprendre à s'opposer

QUELLES CONNAISSANCES ENSEIGNER ?

PAR G. ARZEL



PHOTO: J. ROCHARD

L'enquête pédagogique pour l'écriture concertée d'un programme en éducation physique et sportive (2) distingue dans ses propositions « cinq catégories de situations motrices » correspondant à « cinq domaines d'action ».

Parmi elles, les actions dites « d'opposition interindividuelles où sont visées les actions nécessaires aux activités de duel où deux adversaires s'opposent ».

Les stratégies visant à réduire l'incertitude provoquée par l'adversaire sont essentielles. Les activités de combat, les jeux de raquettes permettent ces acquisitions ».

Le but poursuivi, à travers le texte qui suit, est de prendre part à ce débat auquel nous invite l'enquête concernant la conception/construction de contenus d'enseignement pour l'EPS : nous limiterons notre réflexion à ce que le document d'accompagnement appelle les « jeux de raquettes ». L'analyse critique du texte d'accompagnement nous amènera à organiser les notions qui serviront de support à la présentation de propositions concrètes concernant le programme d'EPS « pour les jeux de raquettes ».

## UN PROGRAMME - QUEL INTÉRÊT POUR LES ENSEIGNANTS ?

L'intérêt du programme résiderait principalement, au vu d'idées largement diffusées, dans la possibilité d'une reconnaissance accrue de la discipline par les partenaires institutionnels du système éducatif. Au-delà, les enseignants peuvent y gagner peut-être bien plus.

Le point de vue présenté ici est, qu'à certaines conditions, un programme en éducation physique peut constituer le vecteur d'une réduction d'écart entre des discours généraux concernant

les effets de l'éducation physique (qu'avec J.-P. Boutinet nous appellerons des « projets de référence »), dont la profession est aujourd'hui suralimentée, et les pratiques concrètes, quotidiennes de l'EPS dans les établissements du second degré. Le programme pourrait, dans l'idéal, devenir une forme de lien fonctionnel entre les discours souvent unificateurs et les pratiques parfois divergentes ou encore entre des visées généreuses, séduisantes, éventuellement ambitieuses et des pratiques parfois moins convaincantes.

Les propositions exprimées par le Groupe technique EPS du C.N.P. dans le document d'accompagnement de l'enquête sont porteuses de quelque chose de nouveau, d'un possible dépassement d'une difficulté ancienne.

Comment, en effet, permettre à l'ensemble des élèves scolarisés de recevoir un enseignement très comparable, sinon identique, quand bien même les activités physiques sportives pratiquées durant les leçons sont, en fonction des régions, des choix, des projets, etc. différentes ? Plus concrètement, comment enseigner la même chose

G. ARZEL « Jeux de raquettes: apprendre à s'opposer » *Revue EPS n°243*, 1993:

Enseigner « la mise à distance » c'est donc se donner les moyens d'organiser conjointement des apprentissages spécifiques qui ont du sens pour les élèves et le développement de conduites motrices adaptées qui finalise le travail de l'enseignant.





## ***2) Un pas en avant qui s'ancre dans une culture***

Est-ce que ce pas en avant a constitué une véritable conquête technique dans l'histoire de la pratique?

Historiquement, dans chaque APSA: des moments saillants où de nouvelles techniques apparaissent...



Ces techniques sont des savoirs qui permettent de faire des pas en avant dans la culture des pratiquants

Une certaine expertise des collègues EPS pour sélectionner ces savoirs: quels sont les moments où il y a des choses nouvelles qui apparaissent?

Et peut-être que cette chose nouvelle vaut le coup d'être enseignée...



Dans les années 1930: jeu en revers prédominant

**A partir des années 50, les japonais utilisent au maximum leur CD.**

OGIMURA, champion du Monde en 1954



**Ils inventent un déplacement spécifique: le pivot.**

**Le CD devient prédominant et le déplacement en pivot devient fondamental.**

### ***3) Un pas en avant réaliste***

A l'échéance d'une dizaine d'heures de pratique effective, l'OE est envisageable pour la majorité des élèves donc

**ACCESSIBLE POUR TOUTES ET TOUS** (filles/garçons, sédentaires, « non sportifs »...)



Référence à la valeur d'égalité

## En résumé: 3 points importants caractérisent l'O.E:

- la rupture avec la motricité usuelle
- l'épaisseur culturelle
- l'accessibilité



### O.E:

Se mettre à distance en CD pour donner de la vitesse à la balle

Réaliste: en 10-15h de pratique, accessible à tous

### Pas en avant:

- Dans l'organisation motrice: rompre avec le jeu face à la table
- Dans l'intention motrice: donner de la vitesse à la balle

Epaisseur culturelle: prédominance du CD et du pivot à partir des années 50

# 1) Le ciblage d'un Objet d'Enseignement (O.E) selon le CEDREPS



Comment cibler un O.E ?

Proposition d'une démarche en 4 temps

1<sup>er</sup> temps: Modéliser l'activité adaptative du pratiquant engagé dans une « tranche de vie » de pongiste, danseur, nageur...

**Se poser la question: c'est quoi un pongiste? Un danseur? Etc...**

### Constats de terrain:

- Confusion forte entre l'activité du pratiquant (le pongiste) et l'APSA (le tennis de table).
- Prendre la liste des évolutions techniques et en sélectionner une.

L'option du CEDREPS s'intéresse à l'activité globale du pratiquant





# Le fonds culturel (A.COSTON et J-L UBALDI, *Cahiers CEDREPS n°7*, 2007) article 3 composantes:

## Les mobiles organisant le projet du pratiquant

Produire des trajectoires de balle pour s'imposer dans le duel

## Les grands principes d'une motricité spécifique de l'APSA

- Ajuster ses déplacements et son placement par rapport à la balle avec une pression temporelle importante
- Construire des schémas de jeu sur 2 ou 3 touches de balle sur un espace réduit

- Gérer sur le plan émotionnel contrôle gestuel / contrôle du duel
- Rester lucide pour enquêter sur l'activité de l'adversaire

## Un rapport à l'autre structurant

## 2<sup>ème</sup> temps: Qu'est-ce qui me paraît intéressant à travailler au niveau où en sont les élèves pour rompre avec leur motricité usuelle?

### Les mobiles organisant le projet du pratiquant

Produire des trajectoires de balle pour s'imposer dans le duel

### Les grands principes d'une motricité spécifique de l'APSA

- Ajuster ses déplacements et son placement par rapport à la balle avec une pression temporelle importante
- Construire des schémas de jeu sur 2 ou 3 touches ~~sur un espace~~

- Gérer sur le plan émotionnel contrôle gestuel / contrôle du duel
- Rester lucide pour enquêter sur l'activité de l'adversaire

### Un rapport à l'autre structurant

**3<sup>ème</sup> temps: identifier une contrainte emblématique marquante pour orienter l'activité de l'élève**

Jouer tout en CD



**4<sup>ème</sup> temps: formuler l'OE (action clé + intention) en vérifiant son accessibilité et son épaisseur culturelle**

Se mettre à distance en CD pour donner de la vitesse à la balle

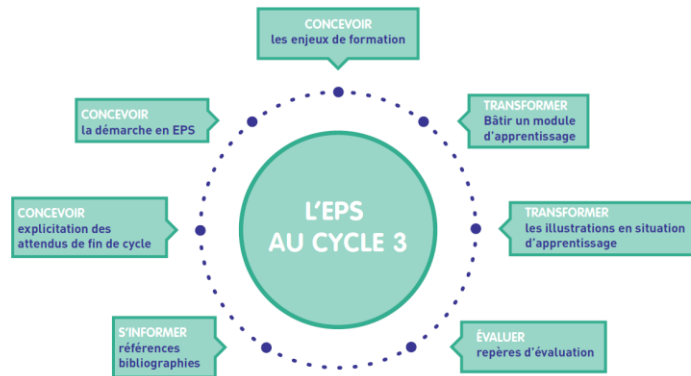
Pour aller plus loin: *Cahiers CEDREPS n°17, 2020. S. TESTEVUIDE:*  
« Toute forme scolaire de pratique n'est pas nécessairement une FPS. Tout objectif n'est pas nécessairement le produit d'un ciblage ».

## CONCLUSION 1<sup>ère</sup> partie:

- Cibler nécessite du temps, de la réflexion
- Une certaine expertise dans l'APSA
- Début de carrière: centré surtout sur gestion de classe
- Parfois plusieurs années pour trouver un OE pertinent



### Enseigner l'EPS à l'aide des champs d'apprentissage



- Vers des OE dans les programmes EPS ??
- Faciliter l'enseignement des jeunes collègues
- Donner des pistes concrètes dans les différentes APSA

## 2) Des formes de pratiques scolaires (FPS) qui se distinguent des pratiques sociales



Qu'est-ce qu'une FPS au sens du CEDREPS?

1 FPS en TT, source de jeu, d'apprentissage et d'évaluation

## Des constats de terrain:

- Des formes de pratiques, des situations de référence conçues proches de la pratique sociale sportive de haut niveau (« révérence à l'APSA », R.DHELLEMES, 2004)



On ne l'aménage pas beaucoup pour rester proche des pratiques sociales

Ex: sport co: on fait jouer nos élèves comme des champions mais sur un terrain plus petit et avec moins de joueurs! / Gym: ensemble des agrès / ADC...

→ des réflexions:

- Des profs de sport (s)??
- « Mon enfant n'est pas bon en sport »
- Notation du cross?



## Des constats de terrain:

- Sous prétexte de **respect des objectifs culturels** assignés à l'EPS, les collègues n'osent pas adapter leur enseignement aux caractéristiques des élèves, aux normes et valeurs scolaires.

→ ou temporairement  
(situations problème,  
d'apprentissage)



LE PROBLEME: les pratiques sociales, importées dans le cadre de l'école, s'avèrent vite inappropriées: complexité, très grande richesse motrice, tactique, sociale dans un contexte spécifique de l'EPS (temps restreint, enseignant polyvalent, élèves peu volontaires).

# Parti pris du CEDREPS: vivre la culture, ce n'est pas vivre les pratiques sociales...

F. BERGÉ, L'évolution de l'EPS de 2000 à 2020, témoignage d'un acteur, *Cahiers du CEDREPS* 17, 2020

« Des pratiques en référence mais pas en révérence aux APSA »

« Ce sont des pratiques qui s'autorisent parfois le grand écart avec la forme des pratiques sociales mais qui conservent le fond culturel de celles-ci ».

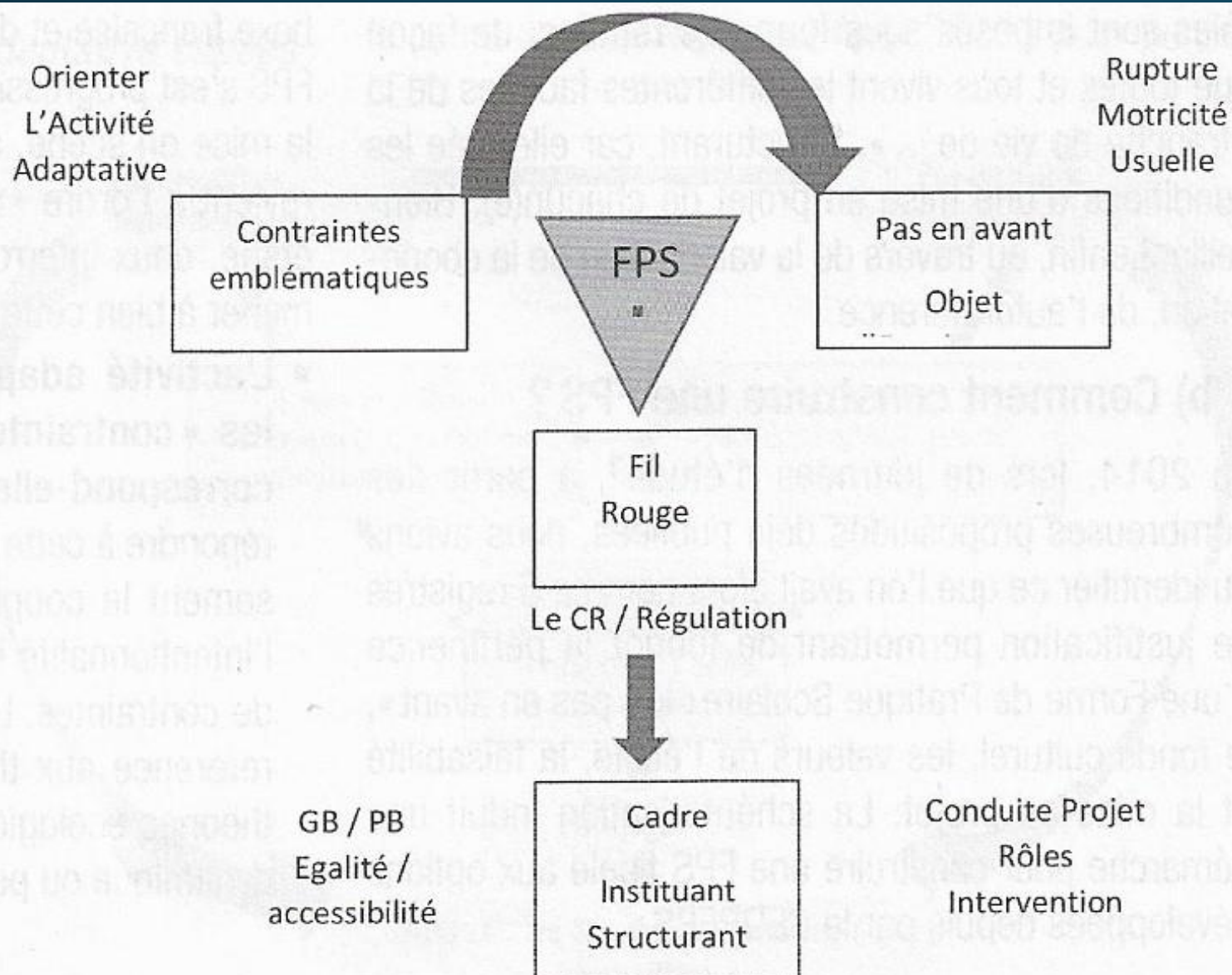
Elles existaient déjà dans les formations continues avant 2000: « la chenille » de J-L UBALDI, « le bloqueur-lanceur » de J.METZLER.



Eval BAC en 2003: 3x500m, pentabond, 2x150m haies → une partie de la profession critiquera vigoureusement ces épreuves



# Qu'est-ce qu'une FPS au sens du CEDREPS?



Elles se caractérisent comme un système articulant 4 composantes:

- Le pas en avant
- Les contraintes emblématiques
- 1 fil rouge
- 1 cadre structurant

L'élément fondamental de la FPS est le couplage des « contraintes emblématiques » et du « pas en avant »

## Les contraintes emblématiques

Elles orientent l'activité adaptative des élèves vers l'acquisition de l'O.E ciblé

**1) Jouer tout en CD (revers interdit):** frapper la balle à droite du corps pour un droitier → lien avec le pas en avant dans l'organisation motrice

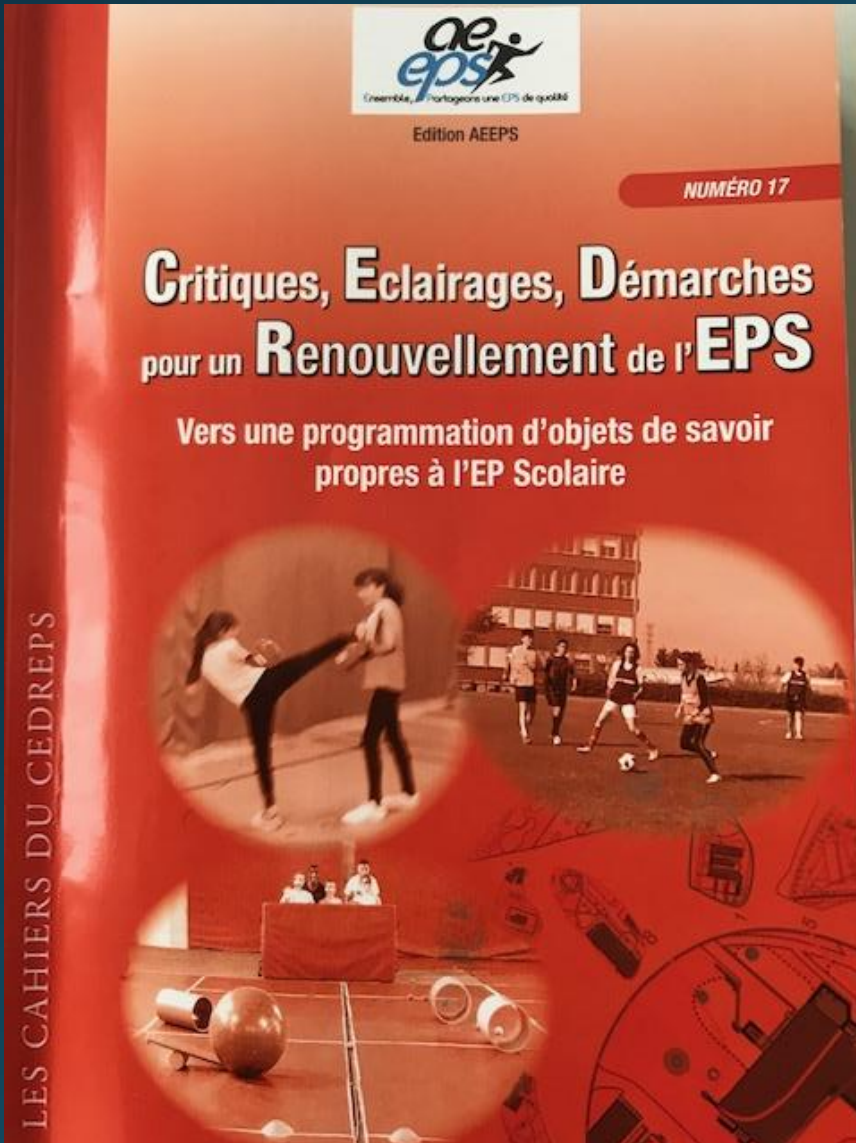
!!! Souvent source de résistance de la part des collègues: on prive les élèves de plaisir?

P. MEIRIEU (*Ethique et pédagogie*, 2018) parle de « **l'invention de belles contraintes** » car elles concilient progrès des élèves et choix de l'enseignant.

Ces contraintes réduisent la complexité de l'APSA et permettent un véritable accès à la culture



S.TESTEVUIDE, *Cahiers CEDREPS n°17*, 2020:



« Il faut contraindre beaucoup pour donner la possibilité à tous les élèves d'apprendre y compris dans des situations à caractère stratégique.

Cette conviction va à l'encontre de bien des discours entendus en EPS ».

## Les contraintes emblématiques

Elles orientent l'activité adaptative des élèves vers l'acquisition de l'O.E ciblé

**2) Les points BONUS** → lien avec le pas en avant dans l'intention motrice

Possibilité de marquer un point bonus dans 2 cas précis:

- l'élève marque un point grâce à une balle placée latéralement dans une des 2 zones dangereuses (l'adversaire ne touche pas la balle ou la touche mais l'envoie dans le filet ou en dehors de la table)



- l'élève marque un point grâce à un smash (balle accélérée avec une trajectoire descendante qui entraîne une faute de l'adversaire) quel que soit l'endroit sur la table

# Que vont permettre concrètement ces 2 contraintes emblématiques?

1) « Casser » la motricité usuelle, quotidienne des élèves jouant de face avec un alignement œil/balle/raquette/cible.



2) Inciter les élèves à se déplacer afin de modifier la représentation des élèves d'un tennis de table statique! « *On ne bouge pas au ping-pong* »

3) Faire apparaître rapidement des intentions tactiques chez les élèves : au service, en remise de service, dans le jeu.

4) Centrer les apprentissages moteurs sur un nombre réduit d'habiletés techniques: « *doter les élèves d'un petit nombre de gestes et d'habiletés pour construire le point...* » (doc. *Accomp. cycle 3 par / à l'AFC1*).

5) Apparition de smashes chez les élèves de genre féminin et masculin !

6) Une position, du serveur et du relanceur, décalée côté revers (comme à haut niveau !).



# Le fil rouge

Le système de score particulier, les points bonus constituent le fil rouge du module de TT

Ce fil rouge engage l'élève dans une **régulation de son projet de transformation**

Dispose en temps réel d'informations auditives (annonce de l'arbitre: «point normal » ou « point bonus ») et visuelles (arbitre pose au sol un petit plot après chaque point bonus marqué)



## 1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F

I

L

E

T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Grâce à la fiche de score, il sait combien de pts bonus ont été marqués et peut se mettre en projet pour le match suivant et la leçon suivante.

Il peut se situer, s'auto-évaluer. Il mesure ses progrès entre 2 confrontations à la FPS



# Le cadre instituant et structurant: la FPS « joue tout en CD », source de jeu, d'apprentissage et d'évaluation

Les élèves s'affrontent durant tout le module d'apprentissage dans cette FPS (à partir de la leçon n°3).



Objectif: créer un contexte dans lequel l'élève vit une tranche de vie authentique de pongiste à chaque leçon...

# Présentation de la FPS « Joue tout en coup droit »

## 1) Des groupes homogènes de 3 ou 4 joueurs de niveaux les plus proches possibles

- L'opposition doit être équilibrée;
- Le 1<sup>er</sup> de la poule monte à la table supérieure, les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> restent sur la même table et le 4<sup>ème</sup> descend à la table inférieure;
- Poule de 4: 6 matchs / Poule de 3 (Matchs en Aller-Retour donc 6 matchs aussi). 20 à 30 min environ

## 2) Trois rôles différents à vivre obligatoirement: joueur, arbitre et assistant

- Les 2 joueurs:
  - **utilisent uniquement le CD** en frappant la balle à droite du corps (droitier) ou à gauche (gaucher). L'utilisation du revers entraîne la perte du point.
  - Marquer **11 points « secs »** (il n'y a pas 2 points d'écart à 10-10) en changeant de serveur tous les 2 points.
  - Doivent essayer de marquer au moins 5 points bonus (en fin de module) pour obtenir la victoire en entrant dans la zone verte ou la défaite en entrant dans la zone verte.

- **L'arbitre:** placé debout proche du filet

- Il fait arrêter le point si un joueur frappe la balle en revers ou en coup droit en frappant la balle devant le corps avec une tête de raquette dirigée vers le plafond;
- Il fait **rejouer le point si la balle tombe sur une cordelette;**
- Il annonce après chaque point joué: « Point normal pour...prénom du joueur » ou « point bonus pour...prénom du joueur ».
- Il place également un plot, au sol, près de lui, du côté du joueur qui marque un point bonus.



- **L'assistant:** placé à côté de l'arbitre et remplit la fiche de score ci-dessous:

### 1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
PAUL	X	X	X	X	X	X					
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	X	X									

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
EMMA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	X	X	X	X	X						

**Point « normal » sans bonus :** une seule croix à mettre pour le joueur qui a marqué le point (dans la 1<sup>ère</sup> ligne blanche).

**Point « bonus » :** 2 croix à mettre pour le joueur qui a marqué le point (une dans la ligne blanche et une dans la ligne de couleur).

Les 4 couleurs (rouge, orange, vert clair, vert foncé) renvoient à 4 niveaux de maîtrise (insuffisante, fragile, satisfaisante, très bonne maîtrise).

### 3) Un aménagement de l'espace de pratique

Un groupe de 3 ou 4 élèves a besoin du matériel suivant:

- Une feuille de rencontres

Au recto: l'ordre des matchs de la poule et le rôle de chacun

### TENNIS DE TABLE

Table n°

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:

Matches	Arbitre	Secrétaire	Score	1	2	3	4
1 - 4	2	3	-				
2 - 3	1	4	-				
1 - 3	4	2	-				
2 - 4	3	1	-				
1 - 2	4	3	-				
3 - 4	1	2	-				
			TOTAL RAQUETTES				
			CLASSEMENT				

Règles :

VICTOIRE	En étant dans la zone verte	5 raquettes
	En étant dans la zone orange ou rouge	4 raquettes
DÉFAITE	En étant dans la zone verte	3 raquettes
	En étant dans la zone orange	2 raquettes
	En étant dans la zone rouge ou sans aucun point bonus	1 raquette

### 1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

### 2<sup>ème</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

### 3<sup>ème</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

### 4<sup>ème</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

### 5<sup>ème</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

### 6<sup>ème</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Au verso: la fiche de score pour chaque match

J-L UBALDI: dans une fiche d'observation, 3 ingrédients essentiels:

- gestion,
- compétences/ciblage,
- valeurs.

Le principe de « l'orthogonalité des buts » (Nicholls, 1989; Duda & Whitehead, 1998) facilite l'engagement de tous les élèves.

Créer un climat hybride, une situation dans laquelle les élèves visent à la fois des buts de maîtrise et des buts de performance.

- 1 stylo
- 2 cordelettes
- 10 plots plats (coupelles).

**Pour valider 1 point bonus « balle placée dans une zone dangereuse », nous matérialisons 2 couloirs latéraux de 30cm de largeur avec des cordelettes. Les élèves installent eux-mêmes les cordelettes (largeur 2 raquettes).**



**Pour valider 1 point bonus « smash », c'est à l'arbitre que revient la décision.**

2 indices pour identifier un smash: une balle qui va nettement plus vite avec une trajectoire descendante ET un bruit de la balle plus fort.

#### **4) Un repère visible pour l'élève et l'enseignant: les plots posés au sol**

Chaque point bonus marqué est validé par l'arbitre par la pose au sol d'un plot du côté du joueur qui a marqué le point.



L'arbitre tient dans sa main un petit tas de 10 coupelles.

Ces plots fournissent des informations visuelles à l'élève (il mesure en temps réel son niveau de réalisation) et aussi à l'enseignant



## 5) Un fil rouge qui guide l'élève: le nombre de points bonus marqués

Le critère de réussite va déterminer de manière significative à l'élève comme à l'enseignant si la situation est réussie.

Pour la fin de la séquence d'apprentissage, le critère de réussite:  
**5 points bonus pour un match en 11 points**

### 1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
PAUL	X	X	X	X	X						
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	X	X									

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
EMMA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	X	X	X	X	X						

Le critère de réussite a 3 fonctions principales:






- Orienter l'activité de l'élève vers l'utilisation de balles placées et accélérées;
- Permettre à l'élève de savoir où il en est dans l'apprentissage de ces 2 types de frappes
- Témoigner de façon explicite pour l'élève de son apprentissage

**Le critère de réussite est donc l'élément central qui cible l'étude de l'objet d'enseignement et qui permet de renseigner l'élève sur l'avancée de son processus d'apprentissage.**

## 6) Un système de gain des rencontres particulier, guidé par notre objet d'enseignement: la victoire en étant ou pas dans la zone verte / la défaite en étant ou pas dans la zone verte

La victoire ou la défaite en entrant ou pas dans la zone verte va rapporter un certain nombre de raquettes aux joueurs selon le barème ci-dessous:

### Règles :

<b>VICTOIRE</b>	En étant dans la zone verte	<b>5 raquettes</b> 
	En étant dans la zone orange ou rouge	<b>4 raquettes</b> 
<b>DÉFAITE</b>	En étant dans la zone verte	<b>3 raquettes</b> 
	En étant dans la zone orange	<b>2 raquettes</b> 
	En étant dans la zone rouge ou sans aucun point bonus	<b>1 raquette</b> 

Ce nombre de raquettes est à entourer dans les cases de la fiche de poule à la fin du match.

## TENNIS DE TABLE

Table n° 2

- 1: FANNY  
2: EDOUARD  
3: PAUL  
4: JEANNE

Matches	Arbitre	Secrétaire	Score	1	2	3	4
①-4	2	3	M-8				
2-③	1	4	7-M				
①-3	4	2	M-4				
2-④	3	1	6-M				
①-2	4	3	M-9				
③-4	1	2	M-8				
TOTAL RAQUETTES				12	6	10	8
CLASSEMENT				1 <sup>er</sup>	4 <sup>ème</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>

Règles :

VICTOIRE	En étant dans la zone verte	5 raquettes	
	En étant dans la zone orange ou rouge	4 raquettes	
DÉFAITE	En étant dans la zone verte	3 raquettes	
	En étant dans la zone orange	2 raquettes	
	En étant dans la zone rouge ou sans aucun point bonus	1 raquette	

### 1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
FANNY	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	X	X									

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
JEANNE	X	X	X	X	X	X	X	X			
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	X	X	X	X							

ATTENTION!

Un élève qui gagne le match sans entrer dans la zone verte obtient toujours plus de raquettes (4) qu'un élève qui perd en entrant dans la zone verte (3 raquettes): ADN du Champ 4 à respecter...



## REMARQUE très importante:

Si quelques élèves jouent avec des trajectoires rasantes et très rapides (table n°1 notamment):

Autoriser un seul revers par point joué: cela permet aux élèves de remettre un service sortant petit côté revers par exemple et de continuer à réfléchir à la mise en place d'intentions tactiques en jouant majoritairement en coup droit...



# La FPS durant la séquence d'apprentissage

**1 FPS est « confortable » pour les élèves et pour l'enseignant.**

*Elèves:*

- FPS amène continuité, permanence dans l'activité d'apprentissage;
- « Le fil rouge » donne des repères de progression et permet la mise en projet

*Enseignant:*

- Gestion de la séquence facilitée (gain de temps dans la transmission des consignes);
- Confort du ciblage qui permet de centrer le regard sur un pt précis (la mise à distance en CD).

Proposée à partir **de la leçon n°3** car cette FPS nécessite certains pré-requis : servir en coup droit et renvoyer en coup droit avec plus ou moins de réussite sur la demi-table adverse.

A partir de la leçon n°3, la FPS est vécue à chaque leçon par les élèves mais elle est évolutive.

Appui sur les travaux de N. MASCRET (Badminton scolaire: gagner ou perdre « avec la manière », Cahiers du CEDREPS, 2006)

## Phase 1: mise en réussite des élèves par un critère de réussite volontairement facile.

Au début de la séquence d'apprentissage, les élèves doivent marquer seulement 2 points bonus pour entrer dans la zone verte.

### 1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Le critère de réussite a une fonction motivationnelle.

## Phase 2: évolution progressive et différenciée du critère de réussite

Le critère de réussite a une fonction de différenciation. L'évolution progressive du critère de réussite peut être différente selon les élèves: lente pour certains, très rapide pour d'autres.

**1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE**  
**Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match**

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Tables n°7 et 8



**1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE**

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Tables n°5 et 6

**1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE**

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Tables n°3 et 4

**1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE**

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Tables n°1 et 2

## Phase 3: fixation du critère de réussite final témoignant de l'acquisition de la compétence

Le critère de réussite a une finalité d'identification de l'apprentissage. Il témoigne de l'acquisition de la compétence et il est identique pour tous les élèves (5 points bonus).

Il apparaît au plus tard dans le dernier tiers de la séquence d'apprentissage.

### 1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F  
I  
L  
E  
T

Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Pour toutes les tables

# La FPS dans la leçon: une conception centrée sur « apprendre en jouant »...

## Modèle leçon 1: « apprend d'abord et joue ensuite ! »

Echauffement  
SA1  
SA2  
SA3  
Match

- Enchaînement des SA n'a du sens que pour l'enseignant.
- Matches courts fin leçon → frustration des élèves (« quand fait-on des matchs? »)
- Changements nombreux de SA empêchent l'élève d'apprendre (peu de répétition).

## Modèle leçon 2: « apprend en jouant ! »

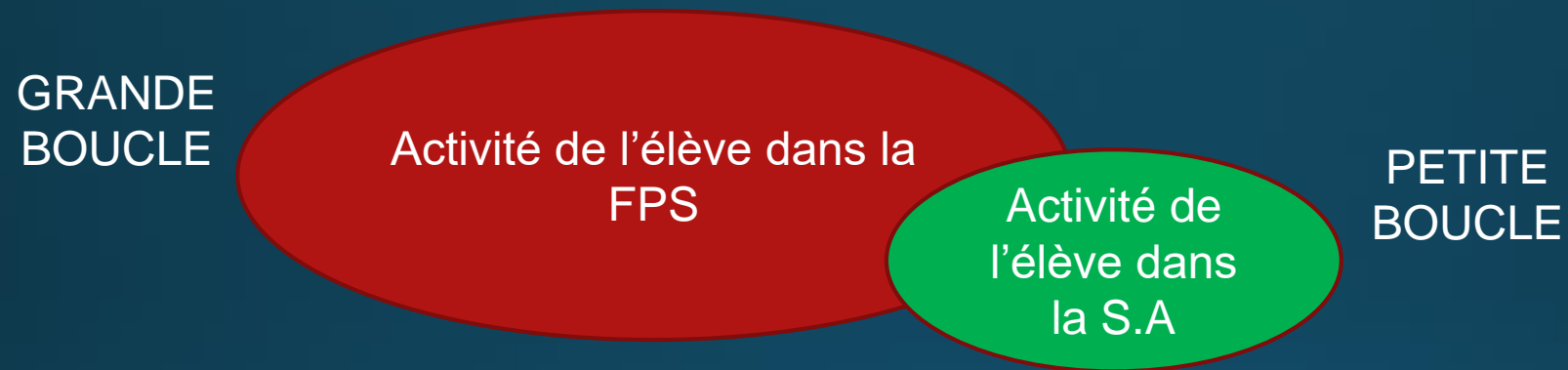
Echauffement  
Match (FPS)  
SA  
Match (FPS)

- Entrée par les matchs canalise la frustration
- La SA prend du sens à partir des problèmes mis en avant dans la FPS.
- Nombre restreint de situations dans la séquence, l'élève joue longtemps dans la FPS et se transforme, progresse.

A chaque leçon, l'élève a comme porte d'entrée une « tranche de vie » de...  
**pongiste, nageur, danseur...en pratiquant dans la FPS.**

# Le modèle de la « double boucle » (J-L UBALDI - A.COSTON, « La leçon en EPS: un système complexe entre incertitudes et anticipations structurantes », Dossier Enseigner l'EPS n°1, 2013)

## pour organiser l'apprentissage des élèves durant la leçon:



**LA GRANDE BOUCLE:** l'élève joue, interagit, se transforme dans la FPS. Les transformations sont motrices mais aussi méthodologiques et sociales.

**LA PETITE BOUCLE:** c'est l'activité de « détour ». Quand les pbs ne se résolvent plus par la seule activité dans la grande boucle, on met en place des S.A plus décontextualisées.

**L'articulation grande boucle/petite boucle:** permet d'inscrire en permanence l'élève dans une activité signifiante.

## Modélisation du tennis de table pour un premier module d'apprentissage :

### RENGOYER en coup droit

- « Le renvoi sur balle lancée »
- « Le partenaire en or »
- « Les 2 frappes chacun obligatoires »

3 CR:

- Viser la zone à atteindre avec l'épaule gauche (droitier)
- Geste de l'arrière vers l'avant en accompagnant la balle
- Terminer le geste avec la pointe de raquette qui vise la zone à atteindre

3 CR:

- Frapper la balle sur le côté
- Inclinaison neutre
- Geste de l'arrière vers l'avant (donner une gifle)

### SERVIR en coup droit

« Le match de services »

3 CR:

- Tenir balle bout des doigts
- Raquette fermée
- Geste vers l'avant et légèrement vers le bas

**GRANDE BOUCLE:** FPS avec l'Objet d'Enseignement: **se mettre à distance en coup droit pour donner de la vitesse à la balle en l'accélération et/ou en la plaçant latéralement dans le but de marquer le point**

« **Fil rouge** »: nombre de points bonus marqués à chaque match grâce à une balle placée latéralement ou grâce à un smash.

3 CR:

- Raquette loin derrière à hauteur d'épaule
- Geste de l'arrière vers l'avant (traverser la balle)
- Raquette fermée

### PLACER en coup droit

« La ronde infernale de la balle placée ».

### SMASHER en coup droit

- « Le défi du smash par équipe »
- « La ronde infernale du smash »

# Les interventions de l'enseignant dans cette FPS

La FPS n'est pas une tâche magique qui transforme à elle seule les élèves!



Le rôle de l'enseignant est prépondérant et ses interventions sont une condition incontournable pour rendre possible les apprentissages des élèves.

Confort du ciblage: permet de centrer le regard de l'enseignant sur 2-3 observables précis. Cela évite la dispersion ou la régulation type « garçon de café » (P. MEIRIEU)

Dans FPS « tout en CD », 2 observables:

- la mise à distance en coup droit (longueur d'un avant-bras)
- le geste réalisé en coup droit.

## 1) Interventions de l'enseignant vers les élèves joueurs.

Il intervient sur la mise à distance: il centre son regard sur la distance de frappe correcte de la balle.



L'élève ne doit pas frapper bras tendu...



mais le bras et l'avant-bras forment pratiquement un angle droit.



L'élève ne doit pas frapper la balle devant lui avec une tête de raquette vers le plafond...



mais à droite du corps avec la tête de raquette sur le côté.



Il intervient sur le geste réalisé en coup droit:

- **la prise d'élan avant de frapper la balle**



L'élève ne doit pas démarrer son geste avec une raquette devant lui



...mais le geste démarre derrière lui avec la raquette dans le prolongement de la ligne des épaules

- **l'inclinaison de la raquette au moment du contact:**

Trop ouverte, la balle sort / Trop fermée, la balle va dans le filet

- **l'accompagnement du geste après le contact balle/raquette.**

## 2) Interventions de l'enseignant vers l'arbitre et l'assistant

Il intervient sur:

- la position de l'arbitre



L'arbitre n'est pas assis



mais debout près du filet



L'enseignant tient donc une place prépondérante et son intervention est **omniprésente**: les élèves jouent et l'enseignant régule...



Les élèves réalisent progressivement leur **pas en avant** au niveau moteur et au niveau méthodologique et **social.**

# Evaluer les élèves en EPS

## Constats de terrain:





- De nombreux critères qualitatifs qui renforcent l'exhaustivité des savoirs

- Combien de temps j'évalue l'élève? Qq secondes...

- Lisibilité de la note pour l'élève?

- Stress de l'enseignant

- Pas le temps d'évaluer les rôles sociaux

		DEGRÉ 1				DEGRÉ 2				DEGRÉ 3				DEGRÉ 4					
AFL 1 /12 pts	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Fondamentaux	RÔLES	LE JOUEUR PASSIF				LE JOUEUR SÉCURITAIRE				LE JOUEUR RÉACTIF				LE JOUEUR DÉCISIF			
			Prise de raquette	Mauvaise prise de raquette (mauvais placement des doigts)				Prise de raquette pas assez serrée				Prise de raquette serrée, pince formée avec le pouce et l'index				La prise est adaptée au coup technique pour une frappe, relâchée pour les autres			
			Déplacement	Pas de déplacement, le joueur est déséquilibré et subit l'échange				Le joueur se déplace pour être placé et équilibré à la frappe				Le joueur se replace dès la fin de la frappe et assure une continuité des actions				Le joueur est dynamique, fléchi et sur ses pieds pour gagner en réactivité			
			Service	Service non réglementaire				Service réglementaire de simple mise en jeu				Service qui déséquilibre l'adversaire				Variations des services permettant le gain en quelques frappes.			
		Frappes	Jeu en piston				Une frappe privilégiée (coup droit ou revers)				Bonne liaison coup droit / revers en privilégiant le point fort				Coups techniques optimisés selon le rapport de force.				
	Intention	Continuité du jeu aléatoire				Continuité du jeu mais pas de rupture				Recherche la rupture, pas toujours efficace ou des fautes				La recherche de rupture se conclue souvent par le gain du point					
	Jouer placé	 Central				 Latéral				 Latéral ou Profondeur				 Latéral et Profondeur					
	Jouer vite	Balles en cloche et lentes				Balles plus tendues, plus de vitesse et prises plus tôt au rebond				Trajectoires variées (descendantes, tendues) blocs sur lift adverse / smash sur balle haute				Renversement du rapport de force en s'appuyant sur la vitesse adverse : bloc actif (à la table) sur top (loin de la table)					
	Jouer avec effets	Aucun effet				Les premiers effets se repèrent au service (légèrement coupé ou lifté)				Les effets sont appréhendés durant le jeu en réponse aux effets adverses. Le joueur est capable de combiner 2 effets au service (latéral + coupé / lifté)				Les effets sont utilisés dans un schéma. L'effet coupé gêne l'initiative adverse. Le lift permet de construire la rupture du jeu.					
	Gain des matches	Poule de 3	1	1,5	2	3	3,5	4	5	5,5	6	7	7,5	8					
	Poule de 4	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5			
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	/4 pts	PROJET ABSENT				PROJET CONFUS				PROJET OPÉRATIONNEL				PROJET PERTINENT					
		Ne reconnaît pas les forces et les faiblesses de ses partenaires et des adversaires				Mauvaise prise en compte et utilisation des forces et des faiblesses de l'équipe				Prise en compte des forces et/ou des faiblesses de l'équipe et/ou de l'adversaire				Prise en compte des forces et des faiblesses des deux équipes					
		Subit le rapport de force				Exploite par intermittence le rapport de force				Exploite efficacement le rapport de force				Renverse ou accentue le rapport de force					
Gain des matches	Poule de 3	0,5	0,75	1	1,5	1,75	2	2,5	2,75	3	3,5	3,75	4						
	Poule de 4	0,25	0,5	0,75	1	1,25	1,5	1,75	2	2,25	2,5	2,75	3	3,25	3,5	3,75			

Name :

Class :

Term :



## PARTICIPATION PAPER



- Avec cette fiche, tu vas faire ton **auto-évaluation** en participation.
- En gris, ce sont les **compétences** que tu dois valider. Dans les cases blanches, tu as des exemples de ce que tu peux faire pour réussir. Tu dois atteindre l'objectif de chaque case pour réussir à la perfection
- Tu ajouteras un bâton dans la ligne correspondante à ce que tu viens de dire à l'oral.





<b>COMPÉTENCE 1 : JE PARLE EN CONTINU</b> : je prends la parole pour raconter, décrire, expliquer		<b>/6</b>
<b>A</b>	Je fais des <u>phrases complexes</u> avec : - Des mots de liaison ( <i>and, but, or, because, so....</i> ) - Des modaux (can, must, will ... ) <i>Objectif 9</i>	<b>/3</b>
<b>B</b>	Je répète la phrase d'un camarade en proposant une amélioration <i>Objectif 2</i>	<b>/1</b>
<b>C</b>	J'utilise un <u>vocabulaire adapté</u> : je mobilise des mots ou des expressions des leçons <i>Objectif 8</i>	<b>/2</b>
<b>COMPÉTENCE 2 : JE PARLE EN INTERACTION</b> : je participe à une conversation, je demande et fournis des renseignements		<b>/10</b>
<b>D</b>	Je fais des <u>phrases simples</u> ou des réponses courtes <i>Objectif 12</i>	<b>/6</b>
<b>E</b>	Je pose une question (classe, camarade, ou professeur) <i>Objectif 8</i>	<b>/2</b>
<b>F</b>	J'anime un rituel ou une activité de classe (date, météo, correction d'exercice, activité au tableau, lecture de consignes) <i>Objectif 8</i>	<b>/2</b>
<b>G</b>	J'aide un camarade <i>Objectif 2</i>	<b>/1</b>
<b>COMPÉTENCE 3 : JE PERFECTIONNE MA PHONOLOGIE ET M'EXPRIME AVEC AISANCE</b> : je reproduis un modèle oral, je prononce clairement malgré un accent étranger		<b>/4</b>
<b>H</b>	Je répète des phrases de la leçon du tableau ou d'un document. Je m'aide de la phonétique pour bien prononcer <i>Objectif 8</i>	<b>/2</b>
<b>I</b>	Je répète un mot de vocabulaire / je connais sa phonétique <i>Objectif 8</i>	<b>/2</b>

# L'évaluation des élèves dans les autres matières

# Evaluer les élèves dans la FPS

	Score entre 15 et 13 raquettes	Score entre 12 et 9 raquettes	Score entre 8 et 6 raquettes	Score entre 5 et 4 raquettes	Score à 3 raquettes
POULE n°1	14 sur 14	13	12	9	7
POULE n°2	13	12	11	8	6
POULE n°3	12	11	10	7	5
POULE n°4	11	10	9	6	4
POULE n°5	10	9	8	5	3
POULE n°6	9	8	7	4	2
POULE n°7	8	7	6	3	1

# Evaluer les élèves

		DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4		
AFL 1 /12 pts	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	RÔLES	LE JOUEUR PASSIF	LE JOUEUR SÉCURITAIRE	LE JOUEUR RÉACTIF	LE JOUEUR DÉCISIF	
		Fondation	Prise de raquette	Mauvaise prise de raquette (mauvais placement des doigts)	Prise de raquette pas assez serrée	Prise de raquette serrée, pince formée avec le pouce et l'index	La prise est adaptée au coup technique pour une frappe, relâchée pour les autres
			Déplacement	Pas de déplacement, le joueur est déséquilibré et subit l'échange	Le joueur se déplace pour être placé et équilibré à la frappe	Le joueur se replace dès la fin de la frappe et assure une continuité des actions	Le joueur est dynamique, flichi et sur ses pieds pour gagner en réactivité
			Service	Service non réglementaire	Service réglementaire de simple mise en jeu	Service qui déséquilibre l'adversaire	Variations des services permettant le gain en quelques frappes.
			Frappes	Jeu en piston	Une frappe privilégiée (coup droit ou revers)	Bonne liaison coup droit / revers en privilégiant le point fort	Coups techniques optimisés selon le rapport de force.
	Intention	Continuité du jeu aléatoire	Continuité du jeu mais pas de rupture	Recherche la rupture, pas toujours efficace ou des fautes	La recherche de rupture se conclue sous le gain du point		
	Jouer placé	 Central	 Latéral	 Latéral ou Profondeur	 Latéral et Profondeur		
	Jouer vite	Balles en cloche et lentes	Balles plus tendues, plus de vitesse et prises plus tôt au rebond	Trajectoires variées (descendante, tendues) blocs sur lift adverse / smash sur balle haute	Renversement du rapport de force en s'appuyant sur la vitesse adverse : bloc actif (à la table sur top (loin de la table))		
	Jouer avec effets	Aucun effet	Les premiers effets se repèrent au service (légèrement coupé ou lifté)	Les effets sont appréhendés durant le jeu en réponse aux effets adverses. Le joueur est capable de combiner 2 effets au service (latéral + coupé / lifté)	Les effets sont utilisés dans un schéma. L'effet coupé gêne l'initiative adverse. Le lift permet de construire la rupture du jeu.		
	Gain des matchs	Poule de 3 Poule de 4	1   1,5   2 0,5   1   1,5   2	3   3,5   4 2,5   3   3,5   4	5   5,5   6 4,5   5   5,5   6	7   7,5   6,5   7   7,5	
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	PROJET ABSENT	PROJET CONFUS	PROJET OPÉRATIONNEL	PROJET PERTINENT			
/4 pts	Ne reconnaît pas les forces et les faiblesses de ses partenaires et des adversaires	Mauvaise prise en compte et utilisation des forces et des faiblesses de l'équipe	Prise en compte des forces et/ou des faiblesses de l'équipe et/ou de l'adversaire	Prise en compte des forces et faiblesses des deux équipes			
	Subit le rapport de force	Exploite par intermittence le rapport de force	Exploite efficacement le rapport de force	Renverse ou accentue le rapport de force			
Gain des matchs	Poule de 3 Poule de 4	0,5   0,75   1 0,25   0,5   0,75   1	1,5   1,75   2 1,25   1,5   1,75   2	2,5   2,75   3 2,25   2,5   2,75   3	3,5   3,75   3,25   3,5   3,75		

	Score entre 15 et 13 raquettes	Score entre 12 et 9 raquettes	Score entre 8 et 6 raquettes	Score entre 5 et 4 raquettes	Score à 3 raquettes
POULE n°1	14 sur 14	13	12	9	7
POULE n°2	13	12	11	8	6
POULE n°3	12	11	10	7	5
POULE n°4	11	10	9	6	4
POULE n°5	10	9	8	5	3
POULE n°6	9	8	7	4	2
POULE n°7	8	7	6	3	1



Name :

Class :

Term :



## PARTICIPATION PAPER



- Avec cette fiche, tu vas faire ton auto-évaluation en participation.
- En gris, ce sont les **compétences** que tu dois valider. Dans les cases blanches, tu as des exemples de ce que tu peux faire pour réussir. Tu dois atteindre l'objectif de chaque case pour réussir à la perfection
- Tu ajouteras un bâton dans la ligne correspondante à ce que tu viens de dire à l'oral.

<b>COMPÉTENCE 1 : JE PARLE EN CONTINU</b> : je prends la parole pour raconter, décrire, expliquer		/6
A	Je fais des <u>phrases complexes</u> avec : - Des mots de liaison ( <i>and, but, or, because, so...</i> ) - Des modaux ( <i>can, must, will ...</i> ) <i>Objectif 9</i>	/3
	Je répète la phrase d'un camarade en proposant une amélioration <i>Objectif 2</i>	/1
C	J'utilise un <u>vocabulaire adapté</u> : je mobilise des mots ou des expressions des leçons <i>Objectif 8</i>	/2
<b>COMPÉTENCE 2 : JE PARLE EN INTERACTION</b> : je participe à une conversation, je demande et fournis des renseignements		/10
D	Je fais des <u>phrases simples</u> ou des réponses courtes <i>Objectif 12</i>	/6
E	Je pose une question (classe, camarade, ou professeur) <i>Objectif 8</i>	/2
F	J'anime un rituel ou une activité de classe (date, météo, correction d'exercice, activité au tableau, lecture de consignes) <i>Objectif 8</i>	/2
G	J'aide un camarade <i>Objectif 2</i>	/1
<b>COMPÉTENCE 3 : JE PERFECTIONNE MA PHONOLOGIE ET M'EXPRIME AVEC AISANCE</b> : je reproduis un modèle oral, je prononce clairement malgré un accent étranger		/4
H	Je répète des phrases de la leçon du tableau ou d'un document. Je m'aide de la phonétique pour bien prononcer <i>Objectif 8</i>	/2
I	Je répète un mot de vocabulaire / je connais sa phonétique <i>Objectif 8</i>	/2

Name:

Class:



## PARTICIPATION PAPER B



- Avec cette fiche, tu vas faire ton auto-évaluation en participation.
- En gris, ce sont les **compétences** que tu dois valider. Dans les cases blanches, tu as des exemples de ce que tu peux faire pour réussir. Tu dois atteindre l'objectif de chaque case pour réussir à la perfection
- Tu ajouteras un bâton dans la ligne correspondante à ce que tu viens de faire à l'oral.
- Si tu ne sais pas dans quelle case mettre ton bâton, tu pourras me demander « **What box, please ?** »

<b>COMPÉTENCE 1 : JE PARLE EN CONTINU</b> : je prends la parole pour raconter, décrire, expliquer		/4																																													
A	Je fais des <u>phrases complexes</u> avec : - Des mots de liaison ( <i>and, but, or, because, so...</i> ) - Des modaux ( <i>can, must, will ...</i> ) <i>Objectif 8</i>																																														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Insuffisant</th> <th colspan="2">Fragile</th> <th colspan="2">Satisfaisant</th> <th colspan="2">Maîtrise</th> </tr> <tr> <th>0,5</th> <th>1</th> <th>1,5</th> <th>2</th> <th>2,50</th> <th>3</th> <th>3,5</th> <th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Insuffisant		Fragile		Satisfaisant		Maîtrise		0,5	1	1,5	2	2,50	3	3,5	4																														
Insuffisant		Fragile		Satisfaisant		Maîtrise																																									
0,5	1	1,5	2	2,50	3	3,5	4																																								
<b>COMPÉTENCE 2 : JE PARLE EN INTERACTION</b> : je participe à une conversation, je demande et fournis des renseignements		/12																																													
B	Je fais des <u>phrases simples</u> ou des réponses courtes (correction d'exercices...) <i>Objectif 16</i>																																														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Insuffisant</th> <th colspan="4">Fragile</th> <th colspan="4">Satisfaisant</th> <th colspan="4">Maîtrise</th> </tr> <tr> <th>0,5</th> <th>1</th> <th>1,5</th> <th>2</th> <th>2,5</th> <th>3</th> <th>3,5</th> <th>4</th> <th>4,5</th> <th>5</th> <th>5,5</th> <th>6</th> <th>6,5</th> <th>7</th> <th>7,5</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Insuffisant		Fragile				Satisfaisant				Maîtrise				0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8																
Insuffisant		Fragile				Satisfaisant				Maîtrise																																					
0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8																																
C	Je pose une question (classe, camarade, ou professeur) <i>Objectif 8</i>																																														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Insuffisant</th> <th colspan="2">Fragile</th> <th colspan="2">Satisfaisant</th> <th colspan="2">Maîtrise</th> </tr> <tr> <th>0,5</th> <th>1</th> <th>1,5</th> <th>2</th> <th>2,50</th> <th>3</th> <th>3,5</th> <th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Insuffisant		Fragile		Satisfaisant		Maîtrise		0,5	1	1,5	2	2,50	3	3,5	4																														
Insuffisant		Fragile		Satisfaisant		Maîtrise																																									
0,5	1	1,5	2	2,50	3	3,5	4																																								
<b>COMPÉTENCE 3 : JE PERFECTIONNE MA PHONOLOGIE ET M'EXPRIME AVEC AISANCE</b> : je reproduis un modèle oral, je prononce clairement malgré un accent étranger		/4																																													
D	Je répète des phrases de la leçon du tableau ou d'un document. Je m'aide de la phonétique pour bien prononcer <i>Objectif 8</i>																																														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Insuffisant</th> <th colspan="2">Fragile</th> <th colspan="2">Satisfaisant</th> <th colspan="2">Maîtrise</th> </tr> <tr> <th>0,5</th> <th>1</th> <th>1,5</th> <th>2</th> <th>2,50</th> <th>3</th> <th>3,5</th> <th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Insuffisant		Fragile		Satisfaisant		Maîtrise		0,5	1	1,5	2	2,50	3	3,5	4																														
Insuffisant		Fragile		Satisfaisant		Maîtrise																																									
0,5	1	1,5	2	2,50	3	3,5	4																																								

# Evaluer les élèves dans la FPS

2 avantages:

- référentiel **fonctionnel** (indicateurs quantitatifs qui croisent la performance et la compétence)
- référentiel **explicite** (l'élève connaît sa note et son niveau de maîtrise à la fin de l'évaluation)

	Score entre 15 et 13 raquettes	Score entre 12 et 9 raquettes	Score entre 8 et 6 raquettes	Score entre 5 et 4 raquettes	Score à 3 raquettes
POULE n°1	14 sur 14	13	12	9	7
POULE n°2	13	12	11	8	6
POULE n°3	12	11	10	7	5
POULE n°4	11	10	9	6	4
POULE n°5	10	9	8	5	3
POULE n°6	9	8	7	4	2
POULE n°7	8	7	6	3	1

EFFICACITE  
DANS LE  
GAIN DES  
MATCHS

EFFICACITE DANS LA RUPTURE DE L'ECHANGE

Mise en relation de la **performance** (la table sur laquelle se situe l'élève) et le **fil rouge utilisé tout au long de la séquence** (nbre points bonus marqués)

La réussite dans la FPS dépend directement de l'acquisition de l'objet d'enseignement ciblé:  
« **la performance est saturée de compétence** » (A. COSTON et J-L UBALDI, Cahier CEDREPS n°7, 2007).

## 14 points sur l'efficacité de l'élève dans le gain des matchs et son efficacité dans la rupture de l'échange (balle placée latéralement ou smash).

- Evaluer l'AFC 1 au collège et l'AFL1 et l'AFL2 au lycée.
- **Le niveau des joueurs à l'intérieur d'une poule est homogène.**  
Des poules de 3 ou 4 joueurs hiérarchisées: la plus forte (poule n°1) à la moins forte (poule n°7 ou 8).

La zone verte est fixée pour toute la classe à **5 points bonus marqués ou plus.**

**1<sup>er</sup> MATCH: FICHE DE SCORE**  
Le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 11 points gagne le match




Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....											
Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

F	Score du joueur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
I	.....											
L	Point BONUS : point marqué dans une zone dangereuse ou grâce à un smash	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
E												
T												

- 2 évaluations sont réalisées. A la fin de la 1<sup>ère</sup> évaluation: le 1<sup>er</sup> monte à la table supérieure, les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> restent sur la même table et le 4<sup>ème</sup> descend à la table inférieure.
- La note finale sur 14 est la moyenne de ces 2 évaluations.

## Cas d'une poule de 4 joueurs (3 matchs chacun)

### Règles :

<b>VICTOIRE</b>	En étant dans la zone verte	<b>5 raquettes</b> 
	En étant dans la zone orange ou rouge	<b>4 raquettes</b> 
<b>DÉFAITE</b>	En étant dans la zone verte	<b>3 raquettes</b> 
	En étant dans la zone orange	<b>2 raquettes</b> 
	En étant dans la zone rouge ou sans aucun point bonus	<b>1 raquette</b> 

Chaque joueur pourra donc à l'issue de ses 3 matchs avoir remporté entre **3 et 15 raquettes**.

	Score entre 15 et 13 raquettes	Score entre 12 et 9 raquettes	Score entre 8 et 6 raquettes	Score entre 5 et 4 raquettes	Score à 3 raquettes
POULE n°1	14 sur 14	13	12	9	7
POULE n°2	13	12	11	8	6
POULE n°3	12	11	10	7	5
POULE n°4	11	10	9	6	4
POULE n°5	10	9	8	5	3
POULE n°6	9	8	7	4	2
POULE n°7	8	7	6	3	1



**EFFICACITE  
DANS LE  
GAIN DES  
MATCHS**



**EFFICACITE DANS LA RUPTURE DE L'ÉCHANGE**

- Objectifs non atteints** (note comprise entre 1 et 4 sur 14 points)
- Objectifs partiellement atteints** (note comprise entre 5 et 8 sur 14 points)
- Objectifs atteints** (note comprise entre 9 et 12 sur 14 points)
- Objectifs dépassés** (note comprise entre 13 et 14 sur 14 points)

## Cas d'une poule de 3 joueurs (4 matchs chacun car matchs en aller-retour)

Chaque élève pourra donc à l'issue de ses 4 matchs avoir remporté entre 4 et 20 raquettes.

	Score entre 20 et 17 raquettes	Score entre 16 et 12 raquettes	Score entre 11 et 8 raquettes	Score entre 7 et 6 raquettes	Score entre 5 et 4 raquettes
POULE n°1	14 sur 14	13	12	10	8
POULE n°2	13	12	11	9	7
POULE n°3	12	11	10	8	6
POULE n°4	11	10	9	7	5
POULE n°5	10	9	8	6	4
POULE n°6	9	8	7	5	3
POULE n°7	8	7	6	4	2
POULE n°8	7	6	5	3	1



EFFICACITE  
DANS LE  
GAIN DES  
MATCHS



EFFICACITE DANS LA RUPTURE DE L'ÉCHANGE

## 6 points sur le rôle d'arbitre (connaître et assurer le comptage des points) et d'assistant (remplir une fiche de score)

AFC4 (collège) « assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe »  
 AFL3 (lycée) « choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »

Objectifs non atteints 0 à 1 point	Partiellement atteints 2 à 3 points	Objectifs atteints 4 à 5 points	Objectifs dépassés 6 points
<p><b>« ARBITRE ET ASSISTANT SPECTATEURS »</b></p> <p><b>Arbitre</b> : ne maîtrise pas le comptage des points. Il n'identifie pas les changements de service et les principales fautes.</p> <p><b>Assistant</b> : la fiche de score est remplie avec beaucoup d'erreurs et ne permet pas de commenter le résultat du match.</p>	<p><b>« ARBITRE ET ASSISTANT HESITANTS »</b></p> <p><b>Arbitre</b> : commence à connaître certaines règles mais se trompe encore assez souvent.</p> <p><b>Assistant</b> : la fiche de score est remplie avec quelques erreurs et ne permet pas de commenter le résultat du match avec exactitude.</p>	<p><b>« ARBITRE ET ASSISTANT ATTENTIFS » :</b></p> <p><b>Arbitre</b> : maîtrise les principales règles de l'activité et le comptage des points. Annonce point normal ou point bonus après chaque point joué.</p> <p><b>Assistant</b> : la fiche de score est remplie sans erreur dans la ligne « score » mais il peut y avoir encore un oubli de temps en temps dans la ligne « points bonus ».</p>	<p><b>« ARBITRE ET ASSISTANT COMPETENTS »</b></p> <p><b>Arbitre</b> : il exerce son rôle avec sérieux et application. Il est réactif, serein et dirige le match avec aisance. Il annonce le score à voix haute (en plus de l'annonce point normal ou point bonus).</p> <p><b>Assistant</b> : la fiche de score est remplie sans erreur dans la ligne « score » et dans la ligne « points bonus » et permet de commenter avec exactitude le résultat du match.</p>

# Le carnet de progression individuel

Ce carnet de progression est distribué leçon n°3.  
Les informations essentielles sont notées:

## CARNET DE PROGRESSION

### EN TENNIS DE TABLE



Ce carnet de progression appartient à : .....

#### COMPÉTENCE A ATTEINDRE à la fin de la séquence d'apprentissage :

En simple, en jouant tout en coup droit, contre des adversaires de niveau proche, rechercher le gain des matchs en assurant la continuité de l'échange et en ayant l'intention de rompre l'échange le plus souvent possible grâce à des balles accélérées et/ou placées latéralement. Assurer le comptage des points et remplir une fiche d'observation sans erreur.



#### 1) Recueil des performances pour suivre les progrès tout au long du cycle :

Leçons	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8
Table n°	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
<b>NOMBRE DE POINTS BONUS MARQUÉS à chaque leçon</b> (Point marqué dans une zone dangereuse ou smash dans une des 3 zones)						
1 <sup>er</sup> match						
2 <sup>ème</sup> match						
3 <sup>ème</sup> match						
4 <sup>ème</sup> match (si poule de 3 joueurs)						
Moyenne des points bonus marqués	11					
	10					
	9					
	8					
	7					
	6					
	5					
	4					
3						
2						
1						
0						

#### 2) Conseils pour progresser en tennis de table :

- Pour jouer en COUP DROIT, tu dois :**  
- frapper la balle à droite du corps (pour un droitier)  
- pointe de raquette dirigée sur le côté, vers le mur (et non vers le plafond) !  
- réaliser un geste vers l'avant avec une inclinaison de raquette neutre ou légèrement fermée.

ACTIONS à réaliser	CONSEILS
<b>SERVIR en coup droit</b> 	- balle dans la paume de la main ou arrière de la ligne de fond de table, lancer la balle verticalement à au moins 16cm (environ la hauteur du filet) et frapper la balle dans la phase descendante. - raquette fermée (pour faire un rebond dans son camp). - réaliser un geste vers l'avant et légèrement vers le bas. Remarque : si tu as des difficultés pour servir, ne lance pas la balle mais tiens la du bout des doigts (doigts orientés vers le plafond).
<b>RENNVOYER la balle en coup droit</b> 	- accompagner son geste vers l'avant après avoir frappé la balle. - raquette neutre ou légèrement fermée.
<b>SMASHER en coup droit</b> 	- raquette préparée loin derrière moi à hauteur d'épaule. - geste rapide vers l'avant (« traverser la balle ») avec pointe de raquette dirigée sur le côté. - raquette légèrement fermée.
<b>PLACER la balle en coup droit</b> 	- viser avec l'épaule gauche (pour un droitier) la zone dangereuse à atteindre. - terminer son geste avec la pointe de raquette qui vise la zone dangereuse à atteindre.

#### 3) Comment tu es évalué(e) à la fin du cycle :

14 points sur ton efficacité dans le gain des matchs et ton efficacité dans la rupture de l'échange (balle placée ou smash):

Le niveau des joueurs à l'intérieur de la poule est homogène et les poules hiérarchisées de la meilleure (poule n°1) à la moins forte (poule n°8). L'objectif à atteindre est fixé pour toute la classe à 5 points bonus marqués ou plus (sur une manche de 11 points), car marquer environ la moitié de ses points dans les zones latérales et/ou grâce à un smash correspond à un niveau de compétence très satisfaisant à la fin d'une séquence d'apprentissage de 10h de pratique effective.

<b>VICTOIRE</b>	En étant dans la zone verte (en ayant marqué 5 points bonus ou +) En étant dans la zone orange ou rouge (en ayant marqué - de 5 points bonus)	5 raquettes	
<b>DÉFAITE</b>	En étant dans la zone verte (en ayant marqué 5 points bonus ou +)	4 raquettes	
	En étant dans la zone orange (en ayant marqué 3 ou 4 points bonus)	3 raquettes	
	En étant dans la zone rouge (1 ou 2 points bonus marqués) ou sans aucun point bonus	2 raquettes	
		1 raquette	

Cas d'une POULE DE 3 JOUEURS (matchs aller-retour donc chaque joueur va effectuer 4 matchs). En reprenant le tableau de la page précédente, chaque joueur pourra donc à l'issue de ses 4 matchs avoir remporté entre 4 et 20 raquettes.

	Score entre 20 et 17 raquettes	Score entre 16 et 12 raquettes	Score entre 11 et 8 raquettes	Score entre 7 et 6 raquettes	Score entre 5 et 4 raquettes
POULE n°1	14 sur 14	13	12	10	8
POULE n°2	13	12	11	9	7
POULE n°3	12	11	10	8	6
POULE n°4	11	10	9	7	5
POULE n°5	10	9	8	6	4
POULE n°6	9	8	7	5	3
POULE n°7	8	7	6	4	2
POULE n°8	7	6	5	3	1

EFFICACITÉ DANS LA RUPTURE DE L'ÉCHANGE

- Objectifs non atteints (note comprise entre 1 et 4 sur 14 points)
- Objectifs partiellement atteints (note comprise entre 5 et 8 sur 14 points)
- Objectifs atteints (note comprise entre 9 et 12 sur 14 points)
- Objectifs dépassés (note comprise entre 13 et 14 sur 14 points)

Cas d'une POULE DE 4 JOUEURS (3 matchs chacun). Chaque joueur pourra donc à l'issue de ses 3 matchs avoir remporté entre 3 et 15 raquettes.

	Score entre 15 et 13 raquettes	Score entre 12 et 9 raquettes	Score entre 8 et 6 raquettes	Score entre 5 et 4 raquettes	Score à 3 raquettes
POULE n°1	14 sur 14	13	12	9	7
POULE n°2	13	12	11	8	6
POULE n°3	12	11	10	7	5
POULE n°4	11	10	9	6	4
POULE n°5	10	9	8	5	3
POULE n°6	9	8	7	4	2
POULE n°7	8	7	6	3	1

EFFICACITÉ DANS LA RUPTURE DE L'ÉCHANGE

MA NOTE sur 14 points : 1<sup>ère</sup> évaluation : ..... / 2<sup>ème</sup> évaluation : ..... MOYENNE : .....

6 points sur les rôles d'arbitre et d'assistant : assurer le comptage des points et remplir une fiche de score

Objectifs non atteints 0 à 3 points	Partiellement atteints 2 à 3 points	Objectifs atteints 4 à 5 points	Objectifs dépassés 6 points
« ARBITRE ET ASSISTANT HÉSITANTS »	« ARBITRE ET ASSISTANT HÉSITANTS »	« ARBITRE ET ASSISTANT ATTENTIFS »	« ARBITRE ET ASSISTANT COMPÉTENTS »
Arbitre : ne maîtrise pas le comptage des points. Il rétorque pas les changements de service et les principales fautes. Assistant : la fiche de score est remplie sans aucune erreur et ne permet pas de constater le résultat du match.	Arbitre : commence à connaître certaines règles mais se trompe encore assez souvent. Assistant : la fiche de score est remplie avec quelques erreurs et ne permet pas de constater le résultat du match avec exactitude.	Arbitre : maîtrise les principales règles du football et le comptage des points. Annonce point normal ou point bonus après chaque point joué. Assistant : la fiche de score est remplie sans aucune erreur et permet de constater le résultat du match.	Arbitre : il maîtrise son rôle avec aisance et précision. Il est réactif, attentif et dirige le match avec aisance. Il annonce le score à voix haute dès qu'il y a l'annonce d'un point (ou point bonus). Assistant : la fiche de score est remplie sans aucune erreur et permet de constater le résultat du match.

MA NOTE sur 6 points : .....

NOTE FINALE DE TENNIS DE TABLE : .....

Page 1:  
la compétence à  
atteindre

Page 2:  
le nbre de points  
bonus

Page 3:  
les critères de  
réalisation

Page 4:  
les tableaux  
d'évaluation



## POUR CONCLURE:

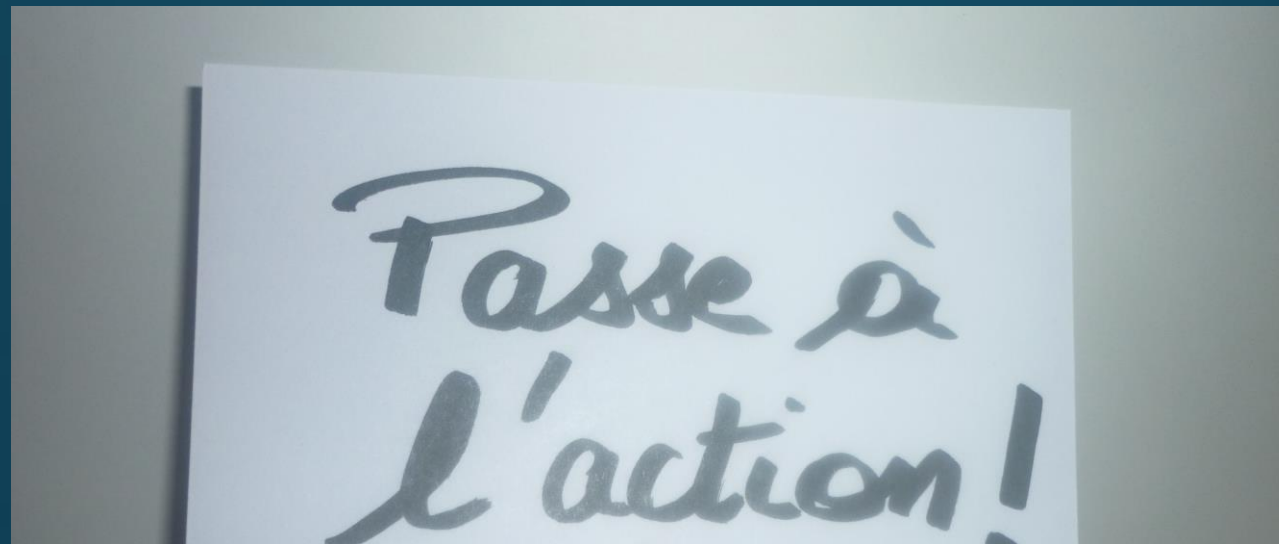
- Ma démarche aujourd'hui: alterner concept théorique / illustration concrète de terrain
- Vous êtes **les futurs concepteurs de l'EPS de demain:** réfléchir à un O.E dans 1 APSA

Aide: Cahiers du CEDREPSn°17, septembre 2020

## PPSAD RELEVANT DU CA1

	Actions « clé »	Intention	Cahier	PPSAD	Cycle
1	Identifier et exploiter ses sensations	pour modifier l'intensité, la durée et les modalités de nage en fonction d'un projet planifié	C10	Natation	4
2	Créer et maintenir une vitesse proche des 1m/s principalement par les bras en crawl	sur la plus grande partie possible	C13	Natation Vitesse	4
3	Adopter une fréquence cible avec les bras et ensuite augmenter l'amplitude	pour nager le plus loin possible en crawl en 12 s	C15	Natation Vitesse	4
4	S'allonger et se gainer	pour déformer l'eau avec son corps	C15	Natation Vitesse	3
5	Augmenter l'amplitude et maintenir une accélération progressive	pour augmenter l'efficacité des forces propulsives (bras efficaces)	C15	Natation Vitesse	4/5
6	Construire un déplacement organisé par des bras propulsifs avec une tête fixée	pour aller vite	C15	Natation	5
7	Flotter et se déplacer grâce aux bras	pour construire un nouvel équilibre	C16	Natation	2
8	Se déplacer à la surface de l'eau de plus en plus horizontalement grâce à une continuité des actions de bras	pour avoir une autonomie plus importante	C16	Natation	3
9	Déplacement organisé par les bras dans le sens d'une amplitude de nage optimale sur un corps de plus en plus allongé	pour être plus efficace en nageant le crawl	C16	Natation	4
10	Se déplacer vite avec la tête qui se fixe longtemps dans l'axe du corps, sortie rapide de la tête	pour construire une respiration aquatique afin de nager long	C16	Natation	4/5
11	Configurer finement sa motricité	pour nager vite en gérant au mieux les nombreux paramètres de la nage	C16	Natation	5
12	Adopter, maintenir et réguler une intensité d'allure adaptée aux temps de course choisis de l'épreuve	pour réaliser la meilleure performance possible	C15	½ fond	4
13	S'engager en tant que coureur, décideur et conseiller	pour produire une performance optimale dans un entraînement intermittent court aux limites	C16	½ fond	4
14	Gérer le non-ralentissement du donneur et le départ anticipé du receveur	pour réaliser la plus grande distance possible sur 12 "	C11	Course Vitesse	4
15	Prise d'avance des appuis et augmentation de la vitesse sur le chemin de lancement	pour construire une rampe de lancement	C16	Lancer	4
16	Créer de la vitesse par des postures et des alignements	permettant la transmission de forces		Combiné	4

Liste des OE identifiés par les membres du CEDREPS depuis 2009



- Mettre en œuvre **une action concrète** dans les jours qui viennent (ex: un bloc argumentaire, réflexion sur un O.E, entrée dans la leçon...)



MERCI à vous pour votre présence et votre écoute active !



# Remarques et questions diverses



Pour poursuivre nos échanges:

[regis.galek@ac-nancy-metz.fr](mailto:regis.galek@ac-nancy-metz.fr)



<https://www.epsregal.fr>