LPO Melkior-Garré Bac GT CA 4: Tennis de table

Description précise de l'épreuve :

Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche, « Le gain des matchs » sera apprécié à l'issue des matchs. Deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garcons séparés. Les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués dans un même match. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (tout comme les candidats garcons). Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (attaque/défense : placement/accélération : coupé/lifté). Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garcons.

AFL1, évaluée le jour de l'épreuve, AFL2 et AFL3, évaluées tout au long de la séguence et pourra être finalisée au cours de l'épreuve, Pour l'AFL3, les élèves choisissent 2 rôles (Coach/observateur, arbitre/gestionnaire, Organisateur/secrétaire...).

AFL 1 / 12 points : « S'engager pour gagner une rend	ontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

Eléments à évaluer	Repères d'évaluation							-								
(12pts)	De	gré 1		Degré 2			Degré 3			Degré 4						
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu 8 pts	•	coup droit of de coup pro	as de	, pas ficace	 Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers Le service neutralise l'attaque adverse Déplacements réactifs et en retard. 				 Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashs, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute) Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets) Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue. 			 Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashs, blocs, effets coupés et lifté) Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Déplacements variés et replacements. 				
Note / 8	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8
Gain des matchs/sets	0 à 1	2 à 3	4 à 5	6+	0 à 1	2 à 3	4 à 5	6+	0 à 1	2 à 3	4 à 5	6+	0 à 1	2 à 3	4 à 5	6+
Note /4		0	0	,5		1		1, 5		2	3	3	3	,5	4	

Faire des choix au
regard de l'analyse du
rapport de force

- Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire.
- L'élève adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire.
- L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire.
- L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments
- Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition.

4 pts

AFL2 et AFL3 (8 points à répartir par l'élève à évaluer au fil de la séquence, minimum 2 points) Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6.

La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve, et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve.

AFL2: « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »							
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4				
Entrainement inadapté	Entrainement partiellement adapté	Entrainement optimisé					
 Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. 	 Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices. 	 Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler. 	 Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler. 				

AFL3: « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire ». L'élève est évalué dans un rôle qu'il a choisi parmi deux proposés (Arbitre, Observateur)									
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4						
ARBITRE									
 Ne connaît pas les règles, est passif dans sa « fonction ». 	Est timide dans ses annonces, manque d'assurance dans ses décisions.	 Arbitre actif mais pas acteur, a du mal à résoudre d'éventuelles situations ambiguës. 	 Arbitre actif et « affirmatif »qui ne laisse pas de doute à ses décisions par une très bonne maîtrise des règles. 						
	OBSERVATEUR								
Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitables.	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable.	 Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable. 	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinent.						

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL2 et l'AFL3 (selon choix de la répartition des points des élèves Total sur 8 pts, minimum 2 points)

Points choisis AFL2 / AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/2pts	0,5	1	1,5	2
/4pts	1	2	3	4
/6pts	1,5	2,5	4,5	6