

Etablissement	... Lycée Langevin
Ville	....La Seyne sur mer

Champ d'Apprentissage n°4	Activité Physique Sportive Artistique
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner	<b>TENNIS DE TABLE</b>

**SITUATION D'EVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE**

...  
 Les élèves sont placés par de groupes de niveau de 4 à 6 joueurs. Matches en deux sets de 11 points, 2 services consécutifs ; groupes mixtes possibles avec barème différencié sur l'AFLP1 entre garçons et filles.  
 -choix du barème par les élèves sur 2 ALFP (3,4 ou 6) 4/4, 6/2 2/6

**AFLP 1 et 2 notés sur 12 points**

Positionnement précis dans le degré	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP1 : ...</b> <b>Réaliser des choix tactiques et stratégiques dès le service pour faire pencher le rapport de force en sa faveur et conclure</b> <b>Note sur 7 points</b>	-Service aléatoire au centre majoritairement  -Renvoie la balle au centre ou essaie quelle que soit la balle adverse	-Service varié en direction  -Subit en retour de service sans parvenir à inverser le rapport de force  -Dans l'échange, l'élève varie la direction de la balle et perd toute précision en frappant plus fort	-Le service commence à être une arme (vitesse, profondeur, 1ers effets)  -Fait basculer le rapport de force grâce à son point fort mais fait parfois des fautes sur des conclusions a priori faciles	-Services avec effets combinés  -Lit souvent les services adverses  -Fait basculer le rapport de force sans se précipiter et conclut au bon moment avec peu de déchet

**Lors de l'évaluation finale, l'élève est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées**

Gain des matchs

0 ↔ 1

Gain des matchs

1,5 ↔ 3

Gain des matchs

3,5 ↔ 5

Gain des matchs

5,5 ↔ 7

### AFLO 3,4,5,6 notés sur 8 points

<b>AFLP2 :</b> Utiliser des techniques d'attaque variées pour créer et exploiter la rupture Résister aux attaques adverses en utilisant les points faibles adverses et ses propres points forts <b>Note sur 5 points</b>	-un seul coup de confort -Service peu ou pas réglementaire -Posture raide, collée à la table -Balles faciles à attaquer par l'autre	-Jeu moins limité mais sans adaptation à l'adversaire -En difficulté pour renverser le rapport de force mais ses balles sont moins faciles à attaquer -Posture plus souple	-Plusieurs techniques d'attaques -Effets simples(lift, coupé) -Plus de coup faible -Réaction plus prompte grâce à une posture plus adaptée	-Attaque des 2 côtés -Effets complexes -Répond aux effets adverses -Fait jouer l'autre en situation défavorable
<b>L'équipe EPS détermine les 2 AFLP évaluées parmi les 3 ci-dessous. En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points comme il le souhaite entre les 2 AFLP.Selon 3 répartitions possibles : 2pts/6pts,4pts/4pts,6pts/2pts</b>				
<b>AFLP 3</b> Connaître les caractéristiques de son propre jeu et analyser les forces et faiblesses adverses pour mettre en œuvre une stratégie	-Le joueur n'identifie que ses faiblesses -Ne se préoccupe pas des caractéristiques de l'adversaire -Coups isolés sans projet, pas de stratégie	-Reconnait ses caractéristiques sur les remarques du professeur -essaie de mettre l'adversaire en difficultés sur les mêmes points -Stratégies très basiques (choix d'un côté ou jeu long)	-Connaît ses points forts et faibles -Adversaire analysé de façon basique (coups faibles, type de service) -Stratégie basée sur des zones à atteindre (fond, coins)	-Connaît son jeu et des réactions dans l'affrontement -Adversaire analysé selon son rythme et sa tactique Stratégie basée sur la variation du jeu
<b>AFLP 4</b> Respecter et faire respecter les règles Assurer différents rôles (joueurs,partenaires,coach, arbitre.....)	--Règlement vaguement connu (score, limites) -Consignes entendues mais pas mises en œuvre -Ne s'implique pas ou peu en dehors des matchs	-Règlement connu (placement) -Consignes comprises mais s'évaporent après quelques répétitions -S'implique sur certains rôles de son choix	-Règlement connu et appliqué -Consignes prises en compte du début à la fin de la tâche -Applique les différents rôles sociaux	-Règlement respecté et intégré -Retransmet les données et consignes aux membres du groupe -Efficace dans les différents rôles moteurs
<b>AFLP 6</b> Accepter les formes de pratique scolaire Relativiser victoires et défaites	-Situations d'apprentissage vécues sans motivation -Réaction d'humeur ou désintérêt total	-Concentration limitée dans le temps hors des matchs -Réaction de frustrations, recherche des causes externes aux défaites	-Compréhension des situations -Engagement -Manifeste ses humeurs pour se motiver	-Accepte la contrainte comme moyen de progresser -Relativise le résultat