

Etablissement	LYCEE LANGEVIN
Ville	La Seyne sur Mer

Champ d'Apprentissage n°2	Activité Physique Sportive Artistique
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner	TENNIS DE TABLE TERMINALE

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE				
<p>- Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes.</p> <p>- Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.</p> <p>- Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule.</p> <p>- Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.</p> <p>- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.</p>				
AFL1 12 points	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force (*)	AFL1 décliné dans l'APSA	<i>Maitriser les différentes techniques de frappes et de déplacement pour construire des échanges en respectant un projet tactique suite à une analyse du jeu de son adversaire.</i>	
Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p>8/pts</p>	<p>Peu de techniques mobilisées De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Peu voire pas de déplacements.</p> <p>0-2 pts</p>	<p>Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles 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.</p> <p>2,5-4 pts</p>	<p>Mobilisation efficace de plusieurs techniques Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, 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.</p> <p>4,5-6 pts</p>	<p>Répertoire de techniques variées utilisé efficacement Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et lifté). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et replacements.</p> <p>6,5-8 pts</p>
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>4/pts</p>	<p>Adaptations aléatoires au cours du jeu</p> <p>Le projet de jeu du candidat 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.</p> <p>0-1 pts</p>	<p>Quelques adaptations au cours du jeu</p> <p>Le candidat 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.</p> <p>1,5/2 pts</p>	<p>Adaptations régulières en cours de jeu</p> <p>Le candidat 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.</p> <p>2,5/3 pts</p>	<p>Adaptations en permanence en cours de jeu</p> <p>Le candidat 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.</p> <p>3,5/4 pts</p>

(*) Les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule

Repères d'évaluation de l'AFL2

L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons

AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

AFL2 décliné dans l'APSA

Identifier ses propres forces et faiblesses et celles de ses partenaires et adversaires pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet de préparation technique et/ou tactique

Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points 4 points ou 6 points	Entraînement inadapté . Nombre de répétitions et d'exercices insuffisants et placement incorrect. N'identifie pas les problèmes et remédiations possibles. S'engage peu dans les séances.	Entraînement partiellement adapté. Nombre de répétitions ou d'exercices insuffisants ou placement incorrect. Identification des problèmes posés, remédiation possible. S'engage dans les exercices selon ses appétences.	Entraînement adapté. Nombre de répétitions plus important et exercices variés, placement correct, capable de suivre une routine d'échauffement et de préparation cohérente avec le thème de jeu. S'engage avec régularité dans les différents exercices.	Entraînement optimisé. Nombre de répétitions importants, exercices variés et innovants issus de recherches personnelles. Capable de modifier et d'adapter les dispositifs. S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances.

Repères d'évaluation de l'AFL3

L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle sur 2 rôles et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons 5

AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

AFL3 décliné dans l'APSA

Choisir et assumer les rôles d'arbitre, de coach ou d'observateur et les exercer de manière efficiente.
Faire des choix en vue d'améliorer la performance du groupe, en utilisant et respectant les capacités de chacun, le règlement établi, les consignes données...

Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points 4 points ou 6 points	Assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Arbitre: dépassé par les événements, Beaucoup d'erreurs. Observateur Inattentif: Recueil de données non rempli et/ou faux. Ne fait pas de lien entre les observations et l'action. Coach : Peu de présence, suit le groupe Communication et interventions absentes ou inappropriées Pas de prise de décisions, peu d'initiatives. Connaissance insuffisante de l'activité.	Assure correctement au moins un des deux rôles choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Arbitre: influençable hésitant. Commets quelques erreurs. Observateur: Attention irrégulière. Recueil de données incomplet et/ou quelques erreurs. Comprend l'objet de son observation Coach : Présence identifiée dans le groupe. Communication hésitante et peu audible. Connaissance imprécise de l'activité. Fait des propositions quelques fois inadaptées.	Assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Arbitre concentré: Décisions justes, dans le timing. Observateur: Concentré. Recueil de données complet et juste. Comprend le sens et le but de son observation. Coach: Présence dynamique. Communication claire. Est écouté des joueurs. Connaissance suffisante de l'activité. Choix et conseils quelques fois erronés	Assume avec efficacité plus de deux rôles. Arbitre Impartial: bien présent Décisions rapides. Observateur: Impliqué. Recueil de données très précis, ajout d'observables pertinents. Sait retranscrire et expliquer les données . Coach: Présence affirmée. Communication juste et adaptée. Permet et organise l'échange dans le groupe. Connaissance précise de l'activité. Fait des choix judicieux et opérationnels (conseils tactiques, gestion des remplacements...).

AFL1 :s 'évalue le jour du CCF pendant les matchs.

AFL2 : l'évaluation s'appuie sur l'engagement de l'élève dans les situations d'apprentissages.

AFL3 : l'élève est évalué dans différents rôles pendant les séances de TENNIS DE TABLE.

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL 2 et l'AFL 3

(selon le choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis pour l'AFL2 ou l'AFL3	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
2PTS	0,5	1	1,5	2
4 PTS	1	2	3	4
6 PTS	1,5	2,5	4,5	6