

TENNIS DE TABLE		COMPÉTENCES ATTENDUES		CYCLE TERMINAL : NIVEAU 1	
<p>Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche. Utiliser le placement (variations de la longueur et de la direction) et la vitesse pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur. Les frappes puissantes sont efficaces en situation très favorable.</p>					
<p>CONNAISSANCES: informations</p>					
<p>Sur le pratiquant dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en relation entre les trajectoires produites et les possibilités de remise (exemple: un service rapide croisé revient souvent croisé) Mise en relation entre les rotations produites et les possibilités de remise <p>Sur l'activité comme pratique sociale :</p> <ul style="list-style-type: none"> Bois et revêtements : caractéristiques respectives (contrôle, vitesse, effet) 	<p>Techniques et tactiques</p> <p>Sait se mettre en activité tactique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Fait des hypothèses sur les retours à partir de ses propres frappes: le jeu tend vers l'anticipation tactique Adapte ses projets tactiques en fonction de l'évolution du score (ex: choisit de prendre l'initiative ou de la laisser à son adversaire). Se donne des occasions de prendre l'initiative dès le service en jouant sur sur les placements et les vitesses de balle Varie les placements en profondeur sur la table adverse <p>Donne du sens à son activité technique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Adopte systématiquement un placement et une posture au service et au retour de service qui limite les fautes directes (placements par rapport à la table, raquette % corps, jambes fléchies) Utilise le lift (d'abord coup droit) et le coupé (d'abord revers) Enchaîne coup droit et revers, balles prises en avant et en dehors de l'axe du corps Utilise l'effet coupé ou latéral au service 	<p>Connaissance de soi</p> <p>Sait s'échauffer de manière spécifique</p> <ul style="list-style-type: none"> Mémorise pendant un match ses fautes principales au regard du jeu adverse Repère les moments où sa performance varie fortement <p>Maîtrise de soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Accepte de passer par des balles manquées dans le travail du lift Accepte de faire des fautes directes sur les balles adverses à effet et de s'en attribuer la responsabilité Maintient la tactique prévue un certain temps avant d'en changer <p>Recherche de sensations :</p> <ul style="list-style-type: none"> En lift en coup droit : prend la balle en phase descendante, frotte la balle et met en relation le geste (de bas en haut, d'arrière en avant, raquette inclinée vers le bas, accélération au moment de la frappe), et la trajectoire produite avant et après le premier rebond Se relâche pour défendre sur les balles rapides de son adversaire 	<p>Savoir-faire sociaux</p> <p>Dans la relation duelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> Modifie son jeu selon la modalité d'opposition proposée par l'enseignant ou l'adversaire <p>Dans la relation d'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> Dans les tâches avec opposition conciliante, donne des avis sur la prestation du partenaire <p>Dans la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbitre ou observe en prenant en compte les critères particuliers de la tâche (jeu normal ou avec consignes) 		
<p>CONNAISSANCES: procédures</p>					
<p>SITUATION PROPOSÉE</p> <p>L'élève dispute 4 matches au moins en simple dont 2 à son niveau. Chaque match se dispute en 2 manches gagnantes de 15 points (ou 21 points avec changement de côté à 11pts). Cette modalité doit durer suffisamment longtemps pour permettre aux élèves de se relâcher. Avant chaque match l'élève annonce un ou plusieurs projets tactiques pour obtenir le gain de points face à son adversaire. Ce ou ces projets sont comparés, au changement de côté et en fin de match, avec ce qu'il a réalisé.</p>					

TENNIS DE TABLE		COMPÉTENCES ATTENDUES		CYCLE TERMINAL : NIVEAU 2			
Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche. Jouer sur les rotations associées à des accélérations et des placements de balle pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur et conclure.							
CONNAISSANCES: informations							
<p>Sur le pratiquant dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Relation entre qualité et précocité du déplacement, et stabilité de la mise à distance <p>Sur l'activité comme pratique sociale :</p> <ul style="list-style-type: none"> Différents types de compétition Mode de classement des joueurs Ressources locales permettant la pratique de l'activité 		<p>Techniques et tactiques</p> <p>Se met en activité tactique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Fait des hypothèses sur les retours à partir de ses propres frappes: le jeu tend vers l'anticipation tactique Adapte ses projets tactiques en fonction de l'évolution du score (ex: choisit de prendre l'initiative ou de la laisser à son adversaire) Se donne des occasions de prendre l'initiative dès le service en jouant sur le choix et la quantité d'effet Anticipe les réactions habituelles des adversaires face aux effets maîtrisés pour enchaîner avec une prise d'initiative <p>Donne du sens à son activité technique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Déplacements latéraux précis et pivots pour se retrouver en coup droit Recherche les effets en " frottant, caressant " la balle avec des vitesses gestuelles différentes pour faire varier la quantité d'effet Prend l'information sur la forme du geste adverse au cours de l'échange (lecture des rotations) et adapte sa réponse (fermeture de raquette, impact avant le sommet du rebond) 		<p>Connaissance de soi</p> <ul style="list-style-type: none"> Accepte un investissement important pour des transformations qui peuvent devenir de moins en moins visibles (ex: quantité d'effort) <p>Maîtrise de soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Reste concentré pendant tout le match Intègre des procédures pour se relâcher rapidement entre les échanges Prend un temps de concentration (visible) avant de servir (qualité du service et remise prévisible) <p>Recherche de sensations :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se sent relâché en fin d'échauffement (condition du toucher et des effets) 		<p>Savoir-faire sociaux</p> <p>Dans la relation duelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'investit, ne laisse pas filer la rencontre : reste persuadé qu'un match n'est jamais gagné ou perdu d'avance Admet que le duel cesse avec le dernier point du match <p>Dans la relation d'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mène une observation qualitative pour identifier l'origine des points perdus et des points gagnés Distingue les fautes provoquées et non provoquées, la prise d'initiative du jeu d'usure, le joueur plutôt près de la table du joueur plutôt loin de la table <p>Dans la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> Prend en charge une partie de l'organisation d'une compétition 	
CONNAISSANCES: proc_dures							
<p>SITUATION PROPOSÉE</p> <p>L'élève dispute 4 matches au moins en simple dont 2 à son niveau. Chaque match se dispute en 2 manches gagnantes de 15 points (ou de 21 points avec changement de côté à 11pts). Cette modalité doit durer suffisamment longtemps pour permettre aux élèves de se relâcher. Avant chaque match l'élève annonce un ou plusieurs projets tactiques pour obtenir le gain de points face à son adversaire. Ce ou ces projets sont comparés, au changement de côté et en fin de match, avec ce qu'il a réalisé.</p>							