

Académie de Bordeaux  Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE		Référentiel certificatif enseignement commun EPS		 CA4
Etablissement : LYCÉE FRANÇAIS DE SAINT-DOMINGUE				
Eléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique : 1) Activité pratiquée à l'AS 2) Salle et matériel de bonne qualité pour la pratique 3) Activité programmée en collège et lycée (4 cycles)				
CA4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner		AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour produire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire
APSA retenue : TENNIS DE TABLE	Liste nationale : ☒ Liste académique : ☐ Activité établissement : ☐			Temps d'apprentissage : 4 cycles de la 4 ^{ème} à la 1 ^{ère} 8 séances de 2h et un 5 ^{ème} au choix en Terminale 10 séances 2h.
Compétence de fin de séquence caractérisant les 3 AFL dans l'APSA	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force, se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour produire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel, choisir et assumer 2 rôles parmi 3 qui permettent un fonctionnement collectif solidaire			

Principes d'élaboration de l'épreuve du champ d'apprentissage 3	
L'épreuve :	
Les élèves sont répartis dans des groupes de niveau de jeu homogène à la fin de la séquence d'enseignement. Les élèves auront une séance de préparation avant l'épreuve avec leur groupe. Chaque élève effectue au moins deux matchs simples . Un match se déroule en 2 sets gagnants de 11 points. 2 points d'écart pour gagner.	
L'organisation du tournoi et des matchs prend en compte la tenue des rôles sociaux choisis par les élèves (arbitre ou coach) .	
A l'issue des résultats, un classement fille/garçon est réalisé. Cela reste un indicateur qui est pris en compte dans l'AFL1.	
AFL1 qui prend en compte le niveau technique et tactique de l'élève, ainsi que ses résultats dans l'analyse du rapport de force est évaluée le jour de l'évaluation.	
AFL2 qui prend en compte la préparation et l'entraînement pour progresser est évaluée tout au long de la séquence d'enseignement.	
AFL3 qui prend en compte l'engagement dans les rôles de coach ou d'arbitre est évaluée tout au long de la séquence d'enseignement et le jour de l'évaluation.	
	Repères d'évaluation de l'AFL1

Éléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
<i>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.</i> <i>8 points</i>	Joueur renvoyeur 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 Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire. Il consiste principalement à renvoyer la balle 0 _____ 2			Joueur placeur 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 L'élève adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire. Il consiste principalement à placer la balle. 2 _____ 4			Joueur défenseur / attaquant Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, début effet lifté, services rapides) ou de défense (bloc, début effet coupé, défense haute) Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets) Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue L'élève adopte un projet de jeu combinant plusieurs stratégies en fonction de son système (exploiter ses coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire...) 4 _____ 6			Joueur stratège 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. L'élève adopte un projet de jeu combinant plusieurs stratégies pour marquer le point. 6 _____ 8		
Indicateur de gain des matchs Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées	Matchs perdus > matchs gagnés	Matchs perdus = matchs gagnés	Matchs gagnés > matchs perdus	Matchs perdus > matchs gagnés	Matchs perdus = matchs gagnés	Matchs gagnés > matchs perdus	Matchs perdus > matchs gagnés	Matchs perdus = matchs gagnés	Matchs gagnés > matchs perdus	Matchs perdus > matchs gagnés	Matchs perdus = matchs gagnés	Matchs gagnés > matchs perdus

Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. 4 points	Ne régule pas sa stratégie pendant le match et n'arrive pas à basculer le rapport de force en sa faveur après un premier set perdu par exemple. Tous les matchs sont perdus. Les écarts de points sont importants. 0 _____ 1			Régule un peu sa stratégie pendant le match et arrive parfois à basculer le rapport de force en sa faveur. Plus de matchs perdus que de matchs gagnés. Les écarts de points peuvent être élevés. 1 _____ 2			Régule sa stratégie en cours de match plutôt dans l'approche d'un 2^{ème} set et arrive à faire basculer le rapport de force en sa faveur. Plus de matchs gagnés que de matchs perdus. Si le match est perdu, l'écart de point est faible. 2 _____ 3			Il adapte son projet de jeu en cours de set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition et arrive à faire basculer le rapport de force en sa faveur. Tous les matchs sont gagnés 3 _____ 4		
	Note / 12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Repères d' évaluation de l' AFL2 : « se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour produire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel» (évaluation sur la durée du cycle, au choix du candidat sur 2-4-6 points).

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entrainement inadapté - Échauffement (et récupération) incomplet et improvisé - Situations techniques aléatoires - Engagement personnel insuffisant	Entrainement partiel - Échauffement (et récupération) formel - Situations techniques stéréotypées - Engagement personnel irrégulier en fonction de ses appétences	Entrainement complet - Échauffement (et récupération) spécifique à l'activité - Situation techniques cohérentes - Engagement personnel régulier et important	Entrainement optimisé - Échauffement (et récupération) spécifique et personnalisé - Situation techniques ajustées - Engagement personnel optimal et soutenu durant la totalité du cycle
0,5/2 ou 1/4 ou 1,5/6	1/2 ou 2/4 ou 3/6	1,5/2 ou 3/4 ou 4,5/6	2/2 ou 4/4 ou 6/6

Repères d' évaluation de l' AFL3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »(1 rôle à choisir parmi 2, au choix du candidat sur 2-4-6 points)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'élève ne s'engage pas dans le rôle choisi. Il contribue peu au fonctionnement du collectif. Arbitre - Attention fluctuante. - Des erreurs de règles et/ou de score. - Communication inopérante. Coach - Peu attentif au match de son partenaire. - Conseils inopérants.	L'élève assure correctement le rôle choisi, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif. Arbitre - Score suivi avec précision. - Quelques erreurs de règlement. - Annonces claires qui accompagnent le jeu. Coach - Attentif au match de son partenaire. - Encouragements. - Conseils simples et stéréotypés.	L'élève assure le rôle choisi avec efficacité. Il favorise le fonctionnement du collectif. Arbitre - Score et règlement suivi avec précision. - Annonces claires qui dirigent le jeu. Coach - Attentif au match de son partenaire. - Encouragements. - Conseils pertinents.	L'élève assure le rôle choisi avec efficacité et aide les autres élèves dans la tenue de leur rôle. Il est un acteur essentiel pour le fonctionnement du collectif. Arbitre - Score et règlement suivi avec précision. - Annonces claires et gestes associés qui donnent de la fluidité à la rencontre. - L'élève s'impose dans le rôle et gère réellement le match.

			<u>Coach</u> - Attentif au match de son partenaire. - Encouragements. - Conseils ajustés et personnalisés. - Utilise pertinemment les temps morts.
0,5/2 ou 1/4 ou 1,5/6	1/2 ou 2/4 ou 3/6	1,5/2 ou 3/4 ou 4,5/6	2/2 ou 4/4 ou 6/6