

Domaines du socle	Eléments de programme	Attendus de fin de cycle	Acquisitions prioritaires visées en étape 3
1.4 – les langages pour penser et communiquer - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps. « Développer sa motricité et Apprendre à s'exprimer avec son corps » LE PONGISTE	Adapter sa motricité à des situations variées	-S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. -Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	- Effectuer un service règlementaire ou avec aménagement. En simple, rechercher le gain d'une rencontre, en coup droit ou en revers : - en assurant la continuité de l'échange (renvoyer régulièrement une balle sur la demi-table opposée) en comptant sur la faute adverse. - en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.
2 – Méthodes et outils pour apprendre « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre » L'OBSERVATEUR	Comprendre, respecter et faire respecter les règles	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	- Assurer le comptage des points et remplir une fiche d'observation avec exactitude. -Analyser le résultat de l'action au travers de ces fiches (matchs à thème) pour faire évoluer sa pratique.
3 – Formation de la personne et du citoyen « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » L'ARBITRE	Respecter et assumer les rôles de joueur, d'arbitre, de juge	- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. -Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur).	Appliquer et faire appliquer les règles : - attribue les points et leur valeur. - neutre, il impose des décisions justes pour permettre une opposition apaisée.

Contexte de l'épreuve : Après un tournoi montée descente, constitution de poules homogènes de 4 joueurs sur chaque table. Lors du championnat rechercher le gain de ses 3 matches en simple. Matches au temps : 3' ou aux points. Gestion en autonomie du tournoi : oppositions et rôles, chrono, arbitrage et tenue des fiches de scores.

Niveaux de maîtrise de l'élève :

	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise																																																																								
LE PONGISTE	<p>Non renvoi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Renvoi non maîtrisé. - difficulté à faire coïncider la balle et la raquette - Pas d'engagement physique (attitude passive, en retard) ou énergie non maîtrisée. - n'applique pas les techniques (placement, tenue de raquette). <p>1 – 2 points</p>	<p>Joueur de renvoi aléatoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Renvoi régulier par intermittence. - Difficulté à adopter une position efficace en fonction des balles (placement et tenue de raquette). -Difficulté à doser la puissance des renvois. -Engagement physique variable. <p>3 – 4 points</p>	<p>Du Joueur « renvoyeur simple » au joueur qui renvoie et accélère.</p> <ul style="list-style-type: none"> - renvoi régulier dans l'axe principalement. - attend la faute de l'adversaire ou peut rompre l'échange en accélérant (trajectoire tendue) sur des balles favorables. <p>5 – 6 points</p>	<p>Du « joueur placeur », au joueur qui place en accélérant.</p> <p>Attaques intentionnelles variées (longueur, vitesse, directions), dès la mise en jeu. Joue sur les points faibles de son adversaire.</p> <p>7 – 8 points</p>																																																																								
<i>Performance /8 : efficacité dans le gain des matchs</i>																																																																												
Points en fonction du classement final par table																																																																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="4">Table 8</th> <th colspan="4">T7</th> <th colspan="4">T6</th> <th colspan="4">T5</th> <th colspan="4">T4</th> <th colspan="4">T3</th> <th colspan="4">T2</th> <th colspan="4">T1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>1</td> <td>1</td><td>1,5</td><td>1,5</td><td>2</td> <td>0</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>1</td> <td>1</td><td>1,5</td><td>1,5</td><td>2</td> <td>0</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>1</td> <td>1</td><td>1,5</td><td>1,5</td><td>2</td> <td>0</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>1</td> <td>1</td><td>1,5</td><td>1,5</td><td>2</td> <td>0</td><td>0,5</td><td>0,5</td><td>1</td> <td>1</td><td>1,5</td><td>1,5</td><td>2</td> </tr> </tbody> </table>					Table 8				T7				T6				T5				T4				T3				T2				T1				0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2	0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2	0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2	0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2	0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2
Table 8				T7				T6				T5				T4				T3				T2				T1																																																
0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2	0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2	0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2	0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2	0	0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	2																																					
L'OBSERVATEUR	<ul style="list-style-type: none"> - Peu attentif aux matches, non fiable - Pas d'analyse de ses actions. <p>0 point</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concentration aléatoire, - Analyse superficielle de ses actions. <p>1 point</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concentré et fiable - Analyse correcte de ses actions. <p>1,5 point</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concerné et sérieux - Analyse ses actions et apporte des solutions. <p>2 points</p>																																																																								
L'ARBITRE	<p>Engagement insuffisant.</p> <p>0 point</p>	<p>Attentif mais hésitant dans ses décisions.</p> <p>1 point</p>	<p>-Assume le rôle d'arbitre avec des hésitations, engagement visible.</p> <p>1,5 point</p>	<p>Assure son rôle d'arbitre avec assurance et détermination. Engagement.</p> <p>2 points</p>																																																																								