**Protocole d’évaluation collège Tuband : Tennis de Table**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences attendues de niveau 2** | **Principes d’élaboration de l’épreuve** |
| Rechercher le gain d’une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu, pour rompre l’échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service.  Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre. | Matchs en 15 pts de simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque  candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire.  Les points sont répertoriés par rapport à l’intention de jeu : Neutre, Placé, Fort. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Points** | **Eléments à évaluer**  **Indicateurs de compétence** | ***0* Degrés d’acquisition du niveau 2 de compétence *20*** | | | |
| 9 pts | Efficacité dans la construction  du point | **le jeu de sauvegarde** **(NA1)** : Marque sur faute adverse | **le Jeu placé (NA2)** :  Marque par frappes placées :  PPpl = changement de direction | **le Jeu fort (N1)** : Marque par accélération des balles :  PPf = changement de vitesse | le **Jeu avec effets (N2)**:  Marque par utilisation des effets :  PPef = production d’effets |
| C’est le nombre d’apparition de chacun des points de compétences qui mettra l’élève dans un niveau NA, N1 ou N2.  Note = % de compétence à réaliser des points PPpl, PPf, Ppef directs ou non, par rapport au nombre total de points joués, et selon son niveau de jeu. | | | |
| 7 pts | Gain des matchs | Il prend en compte   1. le niveau de jeu (NA, N1 et N2) 2. le niveau de la poule : contexte C1, C2, C3, C4, C5 et C6) 3. le différentiel de score et le sexe.   Chaque set de 15 points est noté sur 20 selon le barème donné en annexe. | | | |
| 4 pts | Prendre en compte son jeu et celui d’un partenaire, gestion du tournoi, tenue des rôles. | Quelque soit son niveau de jeu, l’élève doit pouvoir s’identifier, et renseigner le jeu développé (Jeu Placé, Jeu Frappé, Jeu avec effet) (et selon deux stratégies préférentielles).  « Je vais lui marquer beaucoup de points de compétence placé, fort ou avec effet grâce à la stratégie suivante. »  Note = % de points placés, forts ou avec effet / Nb total de points marqués. | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Exemples d’items du socle commun liés à cette activité** | **Exemples d’indicateurs permettant de renseigner ces items** |
| C 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication | L’élève transmet d’une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils  donnés et les modalités d’organisation d’un tournoi. |
| C 3 : Rechercher, extraire et organiser de l’information utile | L’élève observe et fournie des données pour analyser l’efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression  entre les rencontres. |
| C 6 : S'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux pour permettre l’organisation d’un tournoi et les progrès des camarades | L’élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables.  Il respecte et fait respecter les règles et gérer les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score). |
| C 7 : Connaissance de soi, son point fort, son point faible. | Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement l’organisation d’un tournoi et les séquences de conseils dans une activité pourtant individuelle. |