

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.

		Technique		Tactiques	Arbitre observateur		
<i>points incontournables... passages obligées... les étapes...</i>							
		Frappes variées en vitesse et direction	Premiers effets	Notamment au service	Construire le point dès la mise en jeu pour rompre l'échange	Gérer collectivement un tournoi	Aider un partenaire à prendre en compte son jeu pr gagner
Capacités	<p>Réaliser une frappe Rv et CD guidée et dosée</p> <p>Réaliser des services réglementaires (service rapide long et en diagonale ou ligne droite, service court diagonale)</p> <p>Se déplacer pour réaliser une frappe équilibrée (idem N1)</p>	<p>Réaliser un top spin</p> <p>Réaliser une poussette</p>	<p>Réaliser un effet latéral droit et/ou gauche</p>	Schémas de jeu tactiques	<p>Auto-régulation : compréhension des règles de fonctionnement d'un tournoi (ordre des matchs, arbitrage) Méard et Bertone</p> <p>Prendre part à une organisation collective</p> <p>Remplir une fiche de recueil de données générant un classement</p>	<p>Identifier des points forts et des points faibles</p> <p>Proposer des conseils ou des pistes d'amélioration fiables</p>	
	Connaissances	<p>La tenue de raquette</p> <p>L'orientation du tamis</p> <p>Le trajet moteur du bras dans le même plan</p> <p>Sur moi et à gauche = Rv</p> <p>à droite=CD (pr un droitier)</p>	<p>Effet magnus, Matériel</p> <p>Le trajet moteur du bras pour produire l'effet désiré</p>	Schémas de jeu tactiques	<p>La répartition des rôles au sein d'un groupe</p> <p>La gestion d'un tableau de rencontre</p>	<p>Les différents coups techniques et leur impact</p> <p>Les différents systèmes de jeu</p>	
Attitudes	Etre fléchis, Etre relâché, Etre concentré	Etre fléchis, Etre relâché	Etre concentré	Etre observateur	Etre réfléchi	Etre sociable, Etre organisé	Etre attentif
						Etre clair	

Réaliser une frappe Rv guidée et dosée

Situation d'identification :

But : faire le plus d'échanges possibles

Aménagement matériel : 1 table de TT, 5 cibles

Consignes : 2 joueurs de tennis de table (=pongistes) échangent la balle en Rv

A marque un point quand la balle touche les 4 cibles (située au 4 coins)

B renvoie toujours sur la cible de A située au milieu (avec raquette ou à la main)

Quand la balle ne touche pas une cible => faire un autre engagement

Critère de réussite : marquer au moins 8 points sur 10 engagements

Organisation générale

Situation 1

2 joueurs, 1 observateur

Situation 2 et 3

l'observateur devient le joueur A qui guide et dose

Feuilles d'observation :

Situation 1

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Situation 2

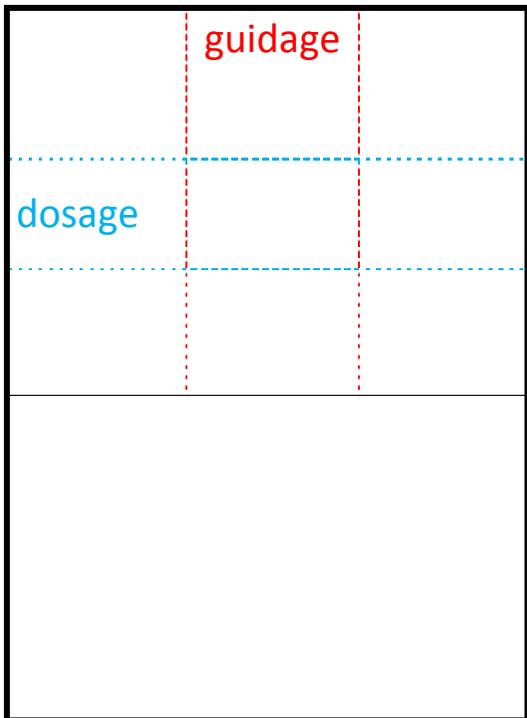
Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Situation 3

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Inscrit par des numéros l'emplacement successifs des frappes de balle réalisées par A

Situation 1 :



A

Situation 2 :



A

Situation 3 :



A

Selon toi, est-ce le dosage ou le guidage qui pose problème à l'élève que tu as observé ?

--	--	--	--	--

Analyse en Rv et CD

	Compétences observées dans la situation d'identification vis-à-vis des compétences à construire	Hypothèses explicatives de la compétence obs.	Contenus d'enseignement	S.A.	Action de l'enseignant
REVERS	Doser la balle en RV Les balles touchent le milieu de la table	Moteur : le renvoi sécuritaire est stabilisé le dosage est une action fine. Peu de repères identifiables	Rv : Long : bras tendu Court : bras fléchi à 90°	Idem SA sur ½ table	Mettre en évidence le positionnement du bras (90° ou 180 °) et le dosage de la balle
	Guider la balle en Rv (idem N1)				
CD	Doser la balle en CD Les balles touchent le milieu de la table	Moteur : le renvoi sécuritaire est stabilisé le dosage est une action fine. Peu de repères identifiables	CD : long : vitesse de rotation des épaules élevé court : vitesse de rotation des épaules faible	Idem SA sur ½ table	Mettre en évidence la vitesse de rotation des épaules et le dosage de la balle
	Guider la balle en CD (idem N1)				

Le service long et rapide en diagonale

Situation d'identification :

But : marquer le plus de points

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 raquettes, zone de 1^{er} rebond, sur-filet

Consignes : Le serveur se place sur son coté revers et sert en Rv ou Cd, B se place à l'opposé de la zone du 2nd rebond

Si La balle touche la zone de 1^{er} rebond, passe sous le sur-filet, sans que B ne réussisse à la renvoyer le serveur marque 1point (3 croix/service = 1pt)

Critère de réussite : marquer au moins 8 points/10 services

Organisation

Situation 1

2 joueurs, 2 observateurs (1 obs. point, 1obs. motricité)

Situation 2 et 3

Les 2 observateurs => joueurs
Les 2 joueurs => observateurs

Pour chaque service, l'observateur met une croix dans le tableau quand le critère est validé

Prénoms	1			2			3			4			5			6			7			8			9			10			Entoure la (ou les) composante(s) du service long et rapide sur laquelle le serveur devrait retravailler ?			
	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire							
																																		1 ^{er} rebond Hauteur de balle Vitesse /guidage
																																		1 ^{er} rebond Hauteur de balle Vitesse /guidage
																																		1 ^{er} rebond Hauteur de balle Vitesse /guidage
																																		1 ^{er} rebond Hauteur de balle Vitesse /guidage

Le service long et rapide en ligne droite

Situation d'identification :

But : marquer le plus de points

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 raquettes, zone de 1^{er} rebond, sur-filet, zone de 2nd rebond

Consignes : Le serveur se place sur son coté revers et sert en Rv ou en Cd, B se place à l'opposé de la zone du 2nd rebond.

Si La balle touche la zone de 1^{er} rebond, passe sous le sur-filet, sans que B ne réussisse à la renvoyer le serveur marque 1point (3 croix/service = 1pt)

Critère de réussite : marquer au moins 8 points/10services

Organisation

Situation 1

2 joueurs, 2 observateurs (1 obs. point, 1obs. motricité)

Situation 2 et 3

Les 2 observateurs => joueurs
Les 2 joueurs => observateurs

l'observateur met une croix dans le tableau quand le critère est validé

Prénoms	1			2			3			4			5			6			7			8			9			10			Entoure la (ou les) composante(s) du service long et rapide sur laquelle le serveur devrait retravailler ?			
	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire	1 ^{er} rebond	Sur filet	adversaire							
																																		1 ^{er} rebond Hauteur de balle Vitesse /guidage
																																		1 ^{er} rebond Hauteur de balle Vitesse /guidage
																																		1 ^{er} rebond Hauteur de balle Vitesse /guidage
																																		1 ^{er} rebond Hauteur de balle Vitesse /guidage

Analyse

Compétences observées dans la situation d'identification vis-à-vis des compétences à construire	Hypothèses explicatives de la compétence obs.	Contenus d'enseignement	S.A. Action de l'enseignant
Le 1^{er} rebond se situe près du filet (la balle a de grandes chances de sortir ou d'atterrir dans le filet)	Moteur : habitude de servir à cet endroit de la table Cognitif : rapide = fort=loin	Se reculer pour servir, fermer davantage sa raquette, baisser le point de départ de la raquette (au niveau du nombril)	Idem SI
La balle passe au dessus du sur-filet	Moteur : habitude de service sécurité. Cognitive : le pongiste reste centré sur le Premier obstacle : passer le filet	Modifier le chemin de lancement du bras : privilégier le mvt d'arrière en av au mvt du haut vers le bas Baisser son centre de gravité Départ raquette au niveau du nombril, plaque fermée	Idem SI Mettre en relation hauteur du point de départ de la raquette avec la hauteur de la balle au niveau du filet
L'adversaire renvoie la balle	Moteur : Soit la balle est trop proche de l'adversaire Soit vitesse de balle insuffisante	(cf guidage) ----- Geste rapide et sec, chemin de lancement plus grand, transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant	Idem SI

Situation d'identification :

But : marquer le plus de points

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 raquettes adhérentes

Consignes : A et B sont en face à gauche de la ligne du milieu de table.

A fait un service latéral droit (si droitier), B met sa raquette à plat

Si après le rebond sur la raquette adverse, la balle passe du côté droit de la ligne,

A marque un point

Critère de réussite : marquer au moins 8 points sur 10 services

Organisation générale

Situation 1

2 joueurs, 1 observateur

Situation 2 et 3

l'observateur devient le joueur A qui sert

Feuilles d'observation :

Situation 1

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Situation 2

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Situation 3

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Selon toi, que pourrait faire le joueur A pour réussir ou améliorer son effet latéral ?	Quelle stratégie pourrait mettre en place le pongiste pour gagner le point à partir d'un service latéral droit ?
---	--

--	--

--	--

--	--

Analyse

<p style="text-align: center;">Compétences observées</p> <p style="text-align: center;">dans la situation d'identification vis-à-vis des compétences à construire</p>	<p style="text-align: center;">Hypothèses explicatives de la compétence obs</p>	<p style="text-align: center;">Contenus d'enseignement</p>	<p style="text-align: center;">S.A.</p>	<p style="text-align: center;">Action de l'enseignant</p>
<p>La balle est poussée mais n'est pas déviée ou très faiblement</p>	<p>Cognitif : le pongiste pense que pour envoyer la balle de l'autre coté il faut la frapper.</p> <p>Moteur : La composante frappe est >>> à la composante frotte</p>	<p>Effet latéral droit : pour un droitier phase de préparation : raquette tenue en revers au niveau de la crête iliaque gauche, plaque neutre ou légèrement ouverte phase d'exécution : mouvement de la gauche vers la droite dans le même plan (V+ : Accélérer au moment du contact balle raquette) Phase d'accompagnement : la raquette dépasse la crête iliaque droite</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Effet latéral gauche : Pour un droitier phase de préparation : raquette tenue en cd, plaque neutre ou légèrement ouverte, bras tendu vers la droite phase d'exécution : mouvement de la droite vers la gauche dans le même plan. (V+ : Accélérer au moment du contact balle raquette) Phase d'accompagnement : la raquette termine son trajet au niveau du nombril</p>	<p>Idem SI</p> <p>Placer une ligne au sol située entre 0,5 et 1m de la table. Serveur entre table et ligne.</p> <p>La raquette du serveur ne doit pas franchir la ligne de fond de table</p> <p>Si raquette la franchit, - 1pt</p> <p>+ grille observation</p>	<p>matérialiser la rotation de la balle en faisant un trait sur cette dernière</p> <p>raquette dans le même plan</p>

Pour aller plus loin :

v+ : Accompagner le « frotté » de la balle par un déplacement du corps dans le sens du déplacement du bras (exemple : effet latéral droit, déplacement vers la droite)

Placer le service latéral droit sur le coté droit de la ½ table adverse

Placer le service latéral gauche sur le coté gauche de la ½ table adverse

Réaliser un effet coupé en Rv

Situation d'identification :

But : marquer le plus de points, faire dévier vers le bas la trajectoire de la balle sur la raquette adverse

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 raquettes adhérentes

Consignes : A placé milieu de table sert 10 fois, B placé milieu de table effectue une poussette revers, A tient sa raquette en position neutre. Observation de la déviation de la trajectoire de la balle
Si la balle est déviée vers le bas (touche la demi-table adverse avant de franchir le filet) B marque 1 point

Critère de réussite : marquer au moins 8 points sur 10 services

Organisation générale

Situation 1

2 joueurs, 1 observateur

Situation 2 et 3

l'observateur devient le joueur A qui sert

Feuille d'observation :

Situation 1

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Selon toi, que pourrais faire le joueur B pour réussir ou améliorer son effet coupé ?	Quelle stratégie pourrait mettre en place le pongiste pour gagner le point à partir d'un effet coupé ?

Situation 2

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

--	--

Situation 3

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

--	--

Réaliser un effet lifté en CD

Situation d'identification :

But : marquer le plus de points

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 raquettes adhérentes

Consignes : A et B sont en face milieu de table. A effectue 10 services

A chaque service, A sert sur B, B « tope » la balle, A met sa raquette à plat en opposition.

Lors du dernier renvoie de A, si la balle monte, le « topeur » B marque 1 point

Critère de réussite : marquer au moins 8 points sur 10 services

Organisation générale

Situation 1

2 joueurs, 1 observateur

Situation 2 et 3

l'observateur devient le joueur A qui sert

Feuilles d'observation :

Situation 1

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Selon toi, que pourrais faire le joueur B pour réussir ou améliorer son effet lifté ?	Quelle stratégie pourrait mettre en place le pongiste pour gagner le point à partir d'un effet lifté ?

Situation 2

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

--	--

Situation 3

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

--	--

Analyse

<p>Compétences observées</p> <p>dans la situation d'identification vis-à-vis des compétences à construire</p>	<p>Hypothèses explicatives de la compétence obs.</p>	<p>Contenus d'enseignement</p>	<p>S.A.</p> <p>Action de l'enseignant</p>
<p>La balle est poussée mais n'est pas déviée vers le bas/le haut ou très faiblement</p>	<p>Moteur : La composante frappe est >>> à la composante frotte</p>	<p>Effet coupé : commencer par le RV (justification : alignement œil balle raquette + la raquette ne recouvre pas la balle lors de l'exécution de cet effet) phase de préparation : pieds // ligne fond de table (ou légèrement décalé) raquette tenue en RV au niveau du sternum ou l'épaule gauche, plaque ouverte phase d'exécution : mouvement accéléré de l'arrière vers l'avant et de haut en bas pour frotter la balle par-dessous devant soi en phase descendante Phase d'accompagnement : La palette finit sa course à l'horizontale au dessus de la table, bras en quasi-extension</p>	<p>Idem SI</p> <p>matérialiser la rotation de la balle en faisant un trait sur cette dernière observer le</p>

		<p>Effet lifté : commencer par le CD (justification : plus grand chemin de lancement du bras, en revers le chemin de lancement est limité par le torse du pongiste) Version simplifiée : Raquette sur genou, plaque fermée Course de la raquette de l'arrière vers l'avant et bas en haut. La raquette finie sa course au niveau de l'épaule opposée. pour aller + loin : <u>transfert du poids du corps par la poussée des jambes</u> : un lanceur fait glisser une balle sur la ½ table du topeur. Le "topeur" pousse sur ses jambes pour l'envoyer sur l'autre ½ table. Ou par 2, le partenaire sert. Le « »topeur« » laisse rebondir la balle sur sa ½ table, au sol puis tope la balle</p> <p>Version complète : phase de préparation : Jambes fléchies, Pieds écartés, décalés (gauche devant) Poids du corps réparti sur l'appui arrière, raquette fermée au niveau du genou arrière phase d'exécution : transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant, mouvement accéléré de l'arrière vers l'avant et du bas vers le haut pour frotter la balle sur le dessus à droite du corps au sommet du rebond Phase d'accompagnement : La palette finit sa course au niveau de l'épaule gauche, poids du corps sur jambe avant</p>	<p>Idem Si</p> <p>Si le pongiste continue de frapper la balle=> seul sur table, avec bouteille d'eau</p>	<p>trajet de la raquette et son inclinaison</p>
--	--	---	---	---

La minute stratégique et tactique

Elaborer des schémas tactiques à partir du service pour gagner le point ou prendre l'avantage en prenant en compte les connaissances abordées précédemment

Théorie du replacement :

Servir en diagonale et créer l'espace libre en guidant ou en accélérant la balle ou le jeu

Théorie des retours :

service long et rapide dans la diagonale, renvoie ligne droite
service long et rapide ligne droite, renvoie en diagonale

Effets latéraux :

service latéral gauche=> retour sur la gauche=> déjà placé pour accélérer (bloc) ou placer (dosage et guidage) la balle dans l'espace libre

service latéral droit=> retour sur la droite=> déjà placé pour accélérer (bloc) ou placer (dosage et guidage) la balle dans l'espace libre

Effet coupé :

service coupé=> gagner le point, empêcher l'adversaire de « démarrer » en top

Effet lifté :

service lifté=> retour balle haute=> smash

La minute stratégique et tactique

Elaborer des schémas tactiques pendant le jeu pour gagner le point ou prendre l'avantage en prenant en compte les connaissances abordées précédemment

Théorie du replacement :

Guider la balle en ligne droite ou accélérer la balle ou le jeu

Théorie des retours :

Trajectoire longue et rapide dans la diagonale=> jouer en ligne droite
trajectoire longue et rapide en ligne droite => jouer diagonale

Sur des effets latéraux :

viser le point de départ de la raquette pour remettre balle sur table

viser plus loin que le point de départ de la raquette pour viser l'espace libre

Sur un Effets coupés :

Placer son effet coupé dans l'espace libre

Sur des Effets liftés :

***Effectuer un bloc pour prendre son adversaire de vitesse
Placer son bloc dans l'espace libre***

Construire le point dès la mise en jeu

Situation d'identification : « le banco »

But : gagner le match

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 joueurs, 2 arbitres/observateurs

Consignes : 5 engagements/service chacun. Fin du match (10 engagements), 1 banco/joueur/point

Un joueur marque :

-100 pts s'il annonce « BANCO » et l'adversaire ne touche pas la balle

-50pts s'il annonce « BANCO » et l'adversaire touche la balle sans la renvoyer sur la demi table adverse

-1pt s'il marque le point

Critère de réussite : marquer au moins 350 points

Organisation générale

Match 1 :

2 joueurs, 1 observateur

Match 2 et 3 :

L'observateur choisit son adversaire

Feuilles de match :

Match 1

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

Match 2

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

Construire le point dès la mise en jeu

Situation d'identification : « 3 touches »

But : gagner le match

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 joueurs, 2 arbitres/observateurs

Consignes : 5 service chacun. Fin du match (10 engagements)

Le serveur marque :

- 100 pts s'il marque en ne touchant la balle qu'une fois
- 50pts s'il marque en touchant la balle 2fois
- 10pt s'il marque en touchant la balle 3 fois
- 1pt s'il maque en touchant la balle 4 fois et + le point

Critère de réussite : marquer au moins 200 points

Organisation générale

Match 1 :

2 joueurs, 2 observateurs
(1 obs. point, 1obs. motricité)

Match 2 :

Les 2 observateurs => joueurs
Les 2 joueurs => observateurs

Feuilles de match :

Match 1

Prénom	1	2	3	4	5	SCORE FINAL
	10	20	30	40	50	
	50	100	150	200	250	
	100	200	300	400	500	

Prénom	1	2	3	4	5	SCORE FINAL
	10	20	30	40	50	
	50	100	150	200	250	
	100	200	300	400	500	

Match 2

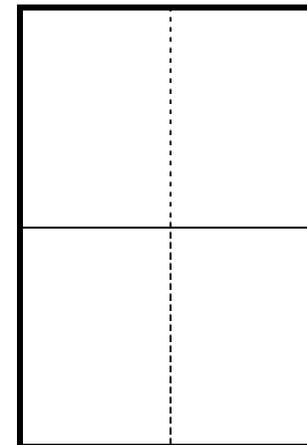
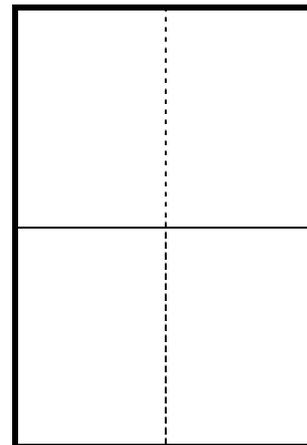
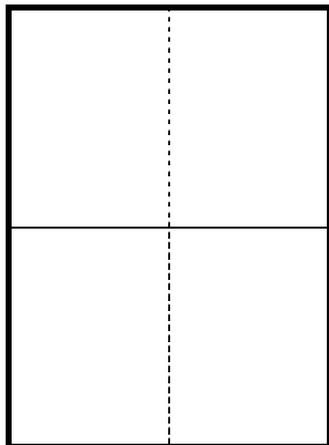
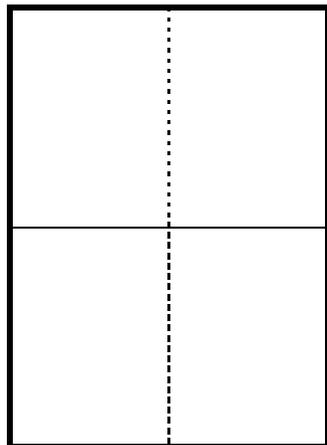
Prénom	1	2	3	4	5	SCORE FINAL
	10	20	30	40	50	
	50	100	150	200	250	
	100	200	300	400	500	

Prénom	1	2	3	4	5	SCORE FINAL
	10	20	30	40	50	
	50	100	150	200	250	
	100	200	300	400	500	

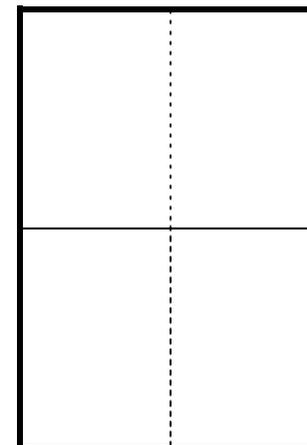
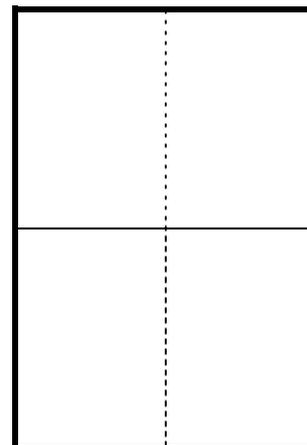
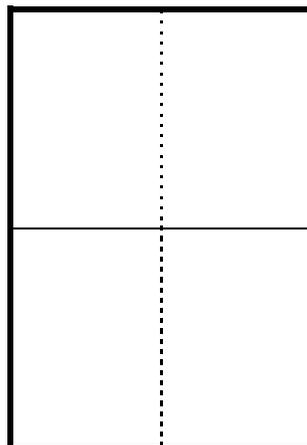
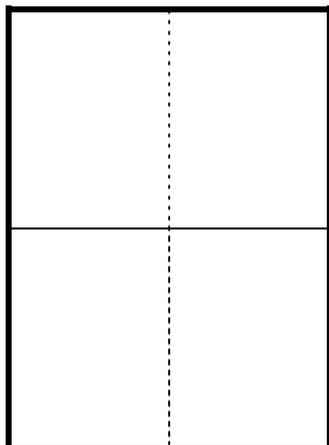
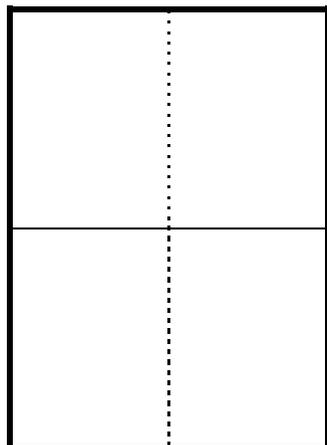
Construire le point dès la mise en jeu

Pour chaque service, inscris sur chaque table, le coup utilisé par le serveur ainsi que ses trajectoires de balle

Match 1 Prénom :



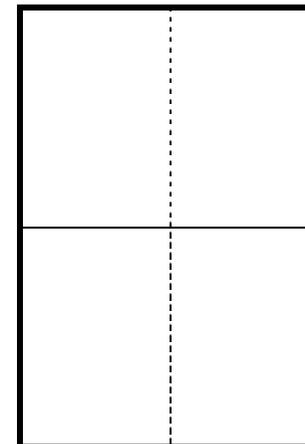
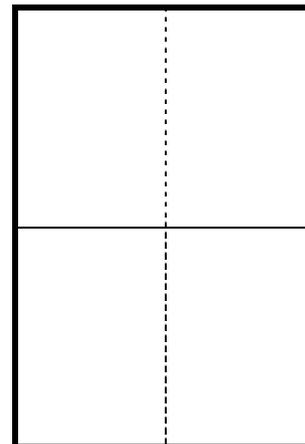
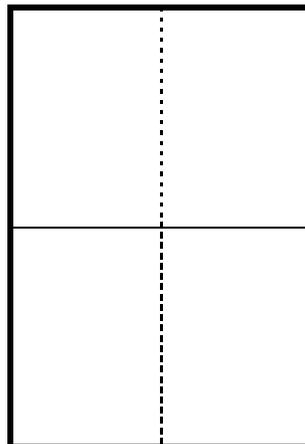
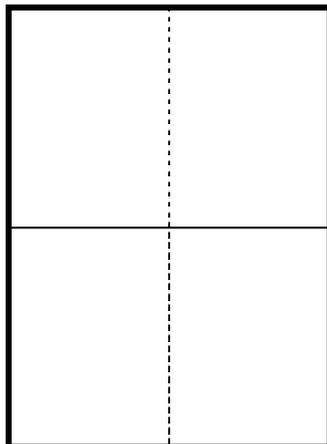
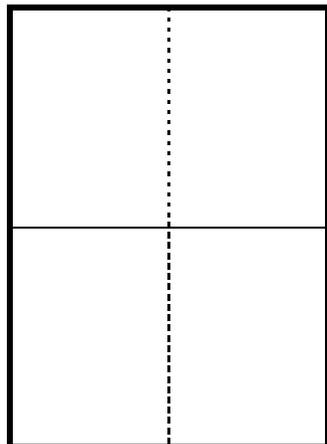
Prénom :



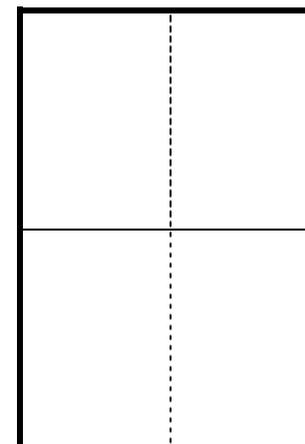
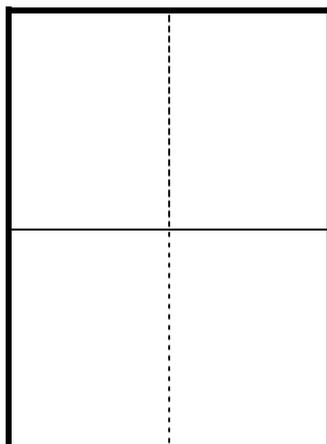
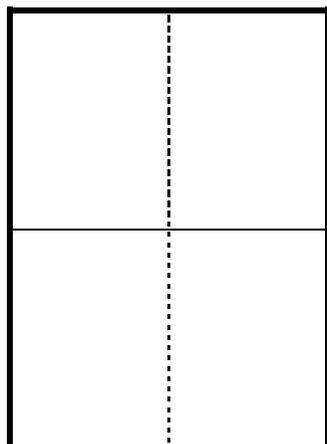
Construire le point dès la mise en jeu

Pour chaque service, inscris sur chaque table, le coup utilisé par le serveur ainsi que ses trajectoires de balle

Match 2 Prénom :



Prénom :



Analyse du match

Match 1	Joueur observé:		Adversaire :	
	Quelles stratégies au service semblent EFFICACES contre cet(te) adversaire		Quelles stratégies au service semblent INEFFICACES contre cet(te) adversaire	

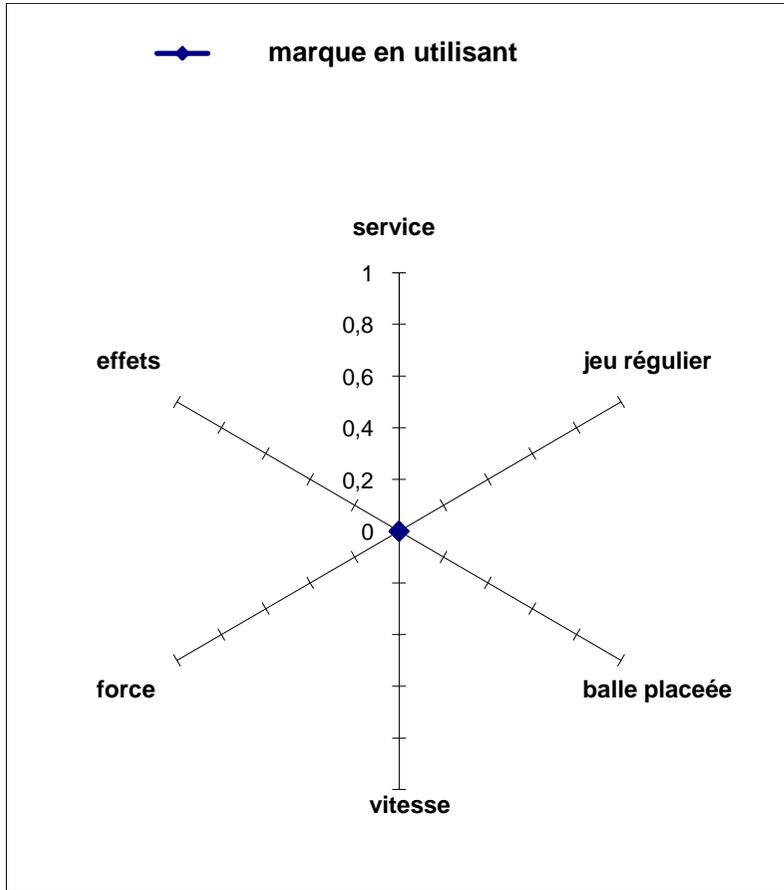
Match 1	Joueur observé:		Adversaire :	
	Quelles stratégies au service semblent EFFICACES contre cet(te) adversaire		Quelles stratégies au service semblent INEFFICACES contre cet(te) adversaire	

Match 2	Joueur observé:		Adversaire :	
	Quelles stratégies au service semblent EFFICACES contre cet(te) adversaire		Quelles stratégies au service semblent INEFFICACES contre cet(te) adversaire	

Match 2	Joueur observé:		Adversaire :	
	Quelles stratégies au service semblent EFFICACES contre cet(te) adversaire		Quelles stratégies au service semblent INEFFICACES contre cet(te) adversaire	

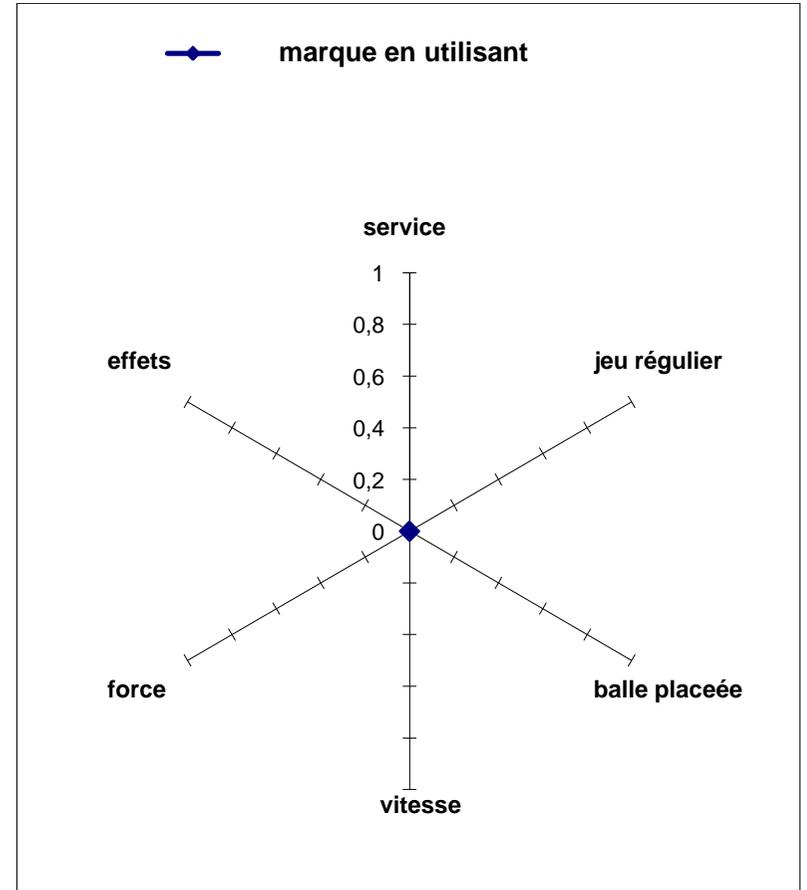
Grille d'analyse du jeu

Prénom :

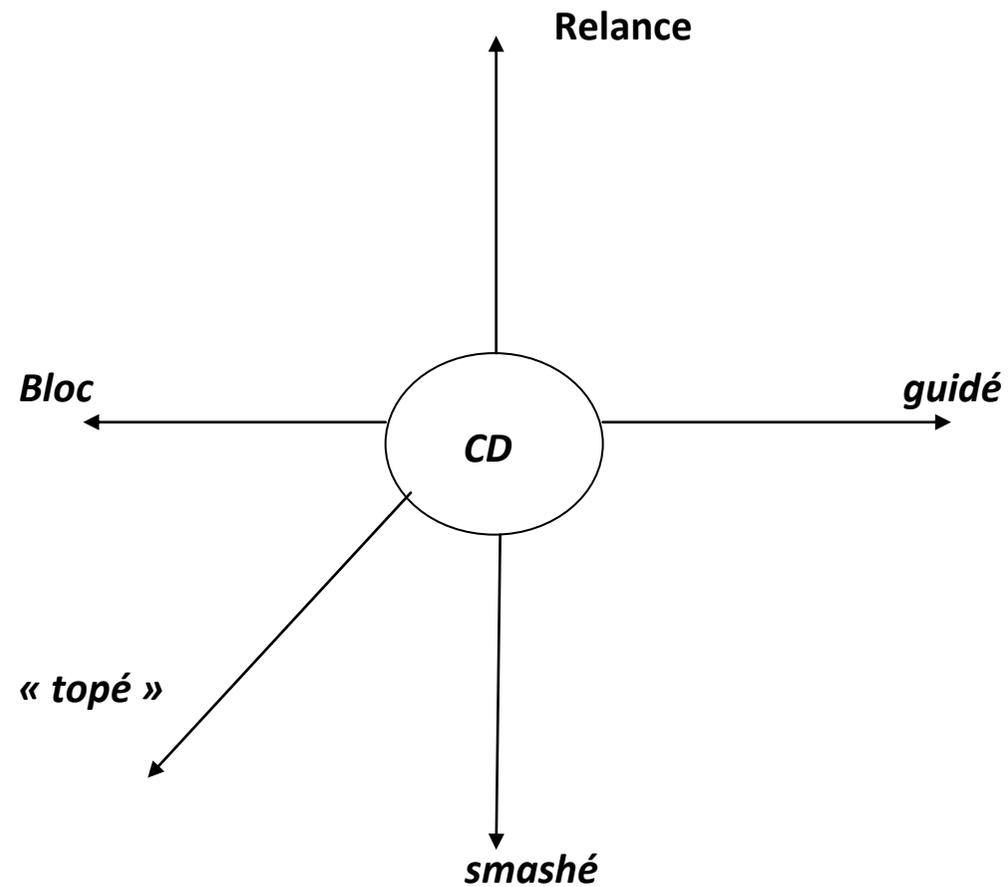
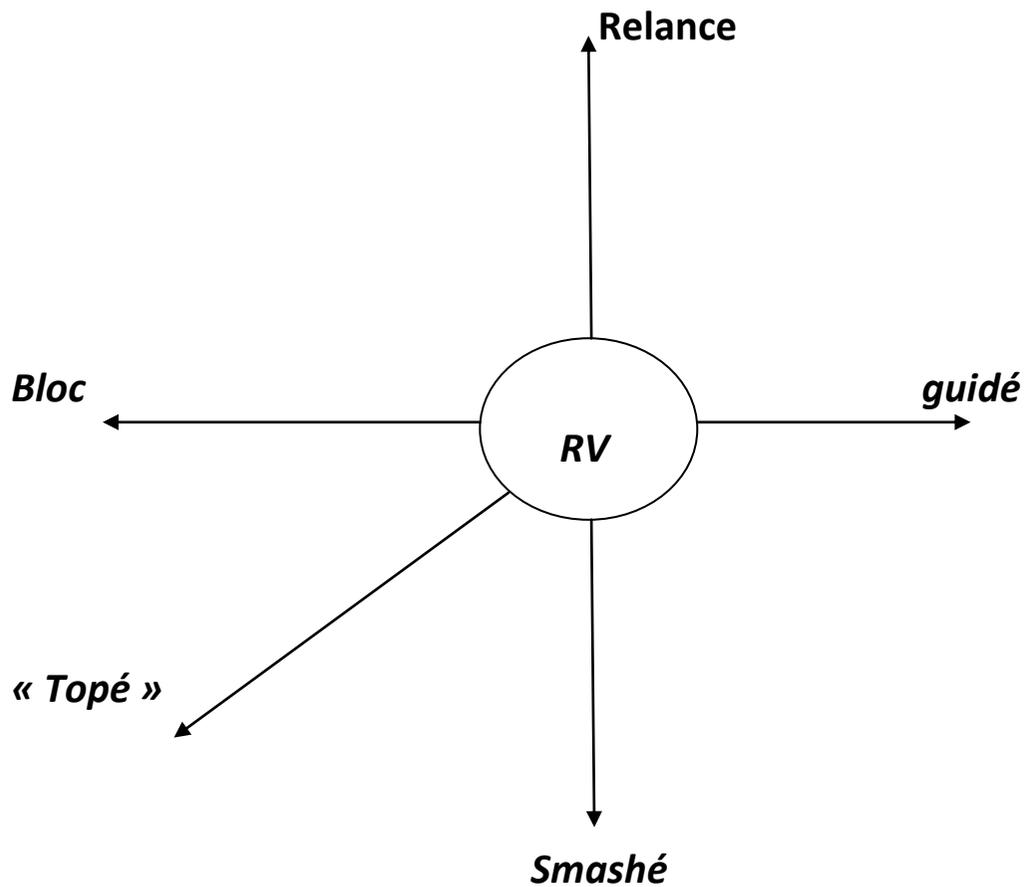


Jeu investi	Jeu peu investi

Prénom :



Point fort	Point faible



X = point joué **X** = point gagné ○ = point perdu

Total Points gagnés		Total Points perdus		Points forts	Points faibles
<i>Rv</i>	<i>Cd</i>	<i>Rv</i>	<i>Cd</i>		

Proposition d'EVALUATION N2 à partir du référentiel DNB

<i>Compétence attendue N2</i>		<i>Principe d'élaboration de l'épreuve</i>				
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.		Matches de simple, en poules mixtes ou non de 3 à 5 joueurs de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Match de 20 services (10 services chacun) Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les règles essentielles du tennis de table sont utilisées. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.				
<i>Pts</i>	<i>Éléments à évaluer</i>	<i>Degré d'acquisition N2</i>				
8	<i>Efficacité dans le gain des rencontres (niveau de jeu)</i>	Points marqués sur fautes de l'adversaire en situation défavorable 2pts	Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés 4pts	Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution 6pts		
	<i>Gain des matchs 2pts</i>	1/4 matchs gagnés	2/4 matchs gagnés	¾ matchs gagnés	4/4 matchs gagnés	
8	Efficacité dans la construction du point	<i>Techniques</i>	CD/RV centrés Service aménagé (indirect, la balle ne décolle pas)	CD/RV, trajectoires plates guidés, smashes Services réglementaires	CD/RV guidés et dosés Smashes Services réglementaires guidés et dosés	CD/RV guidés et dosés, Services réglementaires à effet, smashes Poussette et top
		<i>Stratégies Tactiques</i>	Renvoie la balle	Accélère le jeu ou guide sa balle en situation favorable	Construit le point en utilisant des schémas stratégiques (définis avant match)	Construit le point en utilisant des schémas tactiques adapté au contexte de jeu
4	<i>Arbitre</i>	<i>Fait respecter le règlement</i> Annonce le score à chaque point En commençant par le score du serveur Gère le match (début du match, services...)		<i>Gère le tournoi (ordre des matchs, appel des joueurs et arbitres...)</i>		
	<i>Conseille</i>	Dédit de l'observation un point fort et faible du pongiste		Conseille son partenaire pour définir un projet de jeu simple et adapté à son adversaire		

Questions subsidiaires :

- **pourquoi commencez-vous l'apprentissage des effets par les effets latéraux ?** découverte d'une nouvelle sensation de frotter. Les effets latéraux permettent de limiter l'action de frapper + Meilleur contrôle visuel. Au service, avec les effets latéraux on privilégie la précision qui est nécessaire à la découverte de l'action de frotter. Pour un élève qui découvre les effets, lors de la production d'effet coupé ou lifté même aménagé ou au service, le conflit vitesse précision est trop élevé pour lui.

Explication des effets : L'effet Magnus

Ce phénomène repose sur la viscosité de l'air. Dans sa rotation, la balle entraîne des couches d'air qui l'entourent. Il y a alors une dissymétrie entre la vitesse des couches d'air en deux points diamétralement opposés.

Si la balle possède une rotation avant, l'air est freiné sur le dessus et accéléré sur le dessous. Une augmentation de la vitesse correspondant à une diminution de la pression (loi de Bernouilli), la pression de l'air sera plus forte au dessus de la balle qu'en son dessous. Ce qui explique sa trajectoire rabattue.

Si la balle est coupée, l'air est accéléré sur le dessus et freiné par le dessous ; la pression de l'air est alors plus forte au dessous de la balle. La balle coupée est donc soumise à une véritable portance : elle va plus loin et progresse en longueur, portée par l'effet Magnus.

« Mémento technique du tennis de table » FFTT, éd. France tennis de table, 1992

Matériel utilisé :

Raquette adhérente (bois « contrôle » et revêtement « adhérent » type backside), balles classiques

Les effets de balle cf annexe 3