

Compétence propre à l'E.P.S.**Groupe d'activités****Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif****Activités d'opposition duelle : sports de raquette****Compétence attendue de niveau 2**

- 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.

Connaissances « Ce que je dois connaître pour réussir »**En tant que pratiquant :**

- Les différentes formes de service (coupé, lifté, rapide, latéral) et leurs critères de réalisation.
- Les coups d'attaque et les coups de défense.
- La nécessité de varier son jeu pour déstabiliser son adversaire.
- L'action de la tête de raquette pour couper une balle, pour lifter une balle.
- L'effet que produit une balle coupée : (trajectoire rectiligne, rebond faible et balle qui descend de la raquette adverse).
- L'effet que produit une balle liftée : (trajectoire arrondie, rebond plus haut et balle qui monte sur la raquette adverse).
- Le vocabulaire spécifique : les effets (coupé, lifté, latéral), les coups (top spin, smash, bloc, poussette sans effet).
- L'avantage d'avoir le service pour créer une situation favorable.
- Les principes de réalisation pour renvoyer une balle reçue avec effet.
- Quelques schémas de jeu simples : (service liftée et prise d'initiative, service coupé court et renvoi long sur retour,...).
- Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire (donné après observation).

Liées aux autres rôles :**L'arbitre :**

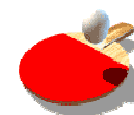
- Les modalités d'organisation d'un tournoi (phases de poules, tableau à élimination directe).
- L'élaboration et la gestion d'une feuille de match, de rencontre, de résultats, de classement.

L'observateur:

- Le fonctionnement d'une feuille de poule.
- Quelques critères simples pour observer son partenaire (déplacement, coup utilisé et effet produit, conséquence de la rotation sur la table et sur la raquette, espace défendu et attaqué, moment de frappe).

Capacités « Pour réussir, je dois être capable de... »**En tant que pratiquant :**

- varier son service en jouant sur la direction, la vitesse et les effets (coupé, lifté, latéral) pour en faire le 1^{er} coup d'attaque.
- Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer la balle suivante.
- être capable : - d'accélérer une balle (top spin, bloc ou smash).
 - de donner une direction à sa balle en orientant la tête de raquette.
 - de couper une balle.
 - de lifter une balle.
- d'identifier, chez l'adversaire :
 - * les points forts (pour les éviter).
 - * les points faibles (pour les exploiter).
- être capable d'identifier une situation favorable pour :
 - * accélérer la balle (frappe tôt après rebond, top spin, smash, bloc).
 - * placer la balle (croisée, décroisée, viser le coude,...).
- Se placer rapidement pour frapper équilibré en différenciant le temps de déplacement du temps de frappe (rester jambes fléchies).
- Se replacer immédiatement après la frappe afin d'être de nouveau disponible pour la frappe suivante.
- Pouvoir passer du coup droit au revers et inversement en étant bien placé et en restant fléchi (pieds parallèles en revers, pied de pivot en coup droit).
- Se rappeler les conseils donnés par son partenaire pour les exploiter.
- Construire des schémas de jeu simples à partir du service, notamment avec effet.

**Liées aux autres rôles :****L'arbitre :**

- Se répartir les rôles pour gérer un tournoi et reporter les résultats pour organiser la suite des rencontres.
- Pouvoir arbitrer en utilisant les gestes de base.

L'observateur:

- Repérer un point fort et un point faible du camarade observé et de son adversaire.
- A partir des constats précédents, conseiller un partenaire pour définir un projet de jeu simple à respecter lors d'un match.

Attitudes « Comment me comporter pour réussir »**En tant que pratiquant :**

- Avoir une attitude dynamique.
- Accepter les situations d'apprentissage répétitives.
- Jouer en respectant un règlement contraignant (jeu ou situation d'apprentissage).
- Considérer le tennis de table comme une activité demandant :
 - * un échauffement sérieux
 - * de la concentration
- Assumer la fonction de partenaire pour faciliter les apprentissages.
- Etre dans l'intention de rupture dès le service et sur chaque balle favorable.
- Tenir compte des conseils donnés par son partenaire (en les considérant comme une aide et non comme une critique).
- Oser prendre des risques pour progresser même si cela peut entraîner la perte du point ou au contraire savoir attendre une balle favorable pour marquer le point.

Liées aux autres rôles :**L'arbitre :**

- Etre impartial et rigoureux dans l'arbitrage, gérer les points litigieux.
- Organiser le temps et l'espace pour que le groupe fonctionne efficacement en situation d'apprentissage, de match ou de tournoi

L'observateur:

- Relever avec précision des informations sur tout le match pour repérer l'évolution du rapport de force.
- Etre disponible (attentif et concentré) pour se mettre au service de son partenaire.

Contribution aux acquisitions du socle :

Compétence 1: Transmettre d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.

Compétence 3: Exploiter les données fournies pour analyser son efficacité et adapter son projet tactique. Assurer les calculs et la progression des rencontres.

Compétence 6: S'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux pour permettre l'organisation d'un tournoi et les progrès des camarades.

Compétence 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.