

TENNIS DE TABLE

Référentiel CAP (Certificat d'aptitude professionnelle)



Champ d'Apprentissage n° 4 : Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner

Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans une opposition, seul ou en double, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe.

Situation de fin de séquence : notée sur 12 points, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants :

- Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
- Utiliser des techniques et des tactiques d'attaques adaptées, pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.

Évaluation au fil de la séquence : notée sur 8 points, elle porte sur l'évaluation de 2 AFLP (Attendus de Fin de Lycée Professionnel) parmi les 3 suivants :

- Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.
- Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- Systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.

Répartition des 8 points choisie par l'élève

AFLP notée sur 2 points	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts
AFLP notée sur 4 points	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
AFLP notée sur 6 points	1,5 pts	3 pts	4,5 pts	6 pts

Principes d'élaboration de l'épreuve de tennis de table :

- Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en 2 manches de 11 points secs. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule. Un temps d'analyse sera mis en place entre les 2 manches pour permettre un ajustement des stratégies.
- Pour l'AFLP1 « Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point », L'évaluateur positionne l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

Éléments à évaluer en fin de séquence (sur 12 points)				
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point. Mise en place de stratégies et d'intentions tactiques permettant de faire basculer le rapport de force en sa faveur.	Le joueur se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.	Il recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées (reconnait les trajectoires favorables à l'attaque et essaye de conclure l'échange).	Il recherche la mise en difficulté dès le service. Construit la rupture et se procure des situations favorables à l'aide d'attaques variées.	Il construit la rupture sur plusieurs coups en exploitant ses points forts et/ou les points faibles adverses (élabore des schémas tactiques simples).
Ajustement en fonction du classement et du gain des matchs	Poule 4 et matchs perdus Poule 1 et matchs gagnés			
Notes (sur 7 points)	<i>De 0 à 1 pt</i>	<i>De 1,5 à 3 pts</i>	<i>De 3,5 à 5,5 pts</i>	<i>De 6 à 7 pts</i>
AFLP 2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer. Mise en œuvre d'une intention tactique dès le service. Utilise les différents paramètres de la trajectoire : le placement, la vitesse, voire la rotation pour rompre l'échange. Volume de jeu (déplacements et dynamisme).	<ul style="list-style-type: none"> Le service est une simple mise en jeu aléatoire, pas toujours maîtrisé. Le jeu est plutôt lent, les trajectoires de balles sont hautes. Joueur souvent statique. 	<ul style="list-style-type: none"> Le service est assuré. Le joueur commence à attaquer mais encore avec des gestes explosifs, peu assurés. Le joueur est parfois en retard et en difficulté pour renvoyer des frappes placées et/ou accélérée. 	<ul style="list-style-type: none"> Le service est varié en direction, souvent tendu, mais sans effet réel. L'attaque est assurée sur les balles faciles et variée en direction. Bonne mobilité. 	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat produit des effets au service et parfois en cours d'échange. Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant et/ou placé et parfois avec de l'effet. Le joueur est dynamique, se place et se replace.
Notes (sur 5 points)	<i>De 0 à 1 pt</i>	<i>De 1,5 à 2,5 pts</i>	<i>De 3 à 4 pts</i>	<i>De 4,5 à 5 pts</i>

Éléments à évaluer au fil de la séquence (sur 8 points) Seuls deux AFLP seront retenus pour constituer cette partie de la note.				
<i>Les 2 AFLP retenus, seront choisis par l'enseignant en début de cycle et en fonction du profil de la classe et des caractéristiques des élèves.</i>				
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice Engagement dans la réalisation de l'échauffement et des différentes rencontres.	Réalise 50% ou moins des matchs et situations demandés.	Réalise entre 60 et 70 % des matchs et situations demandés.	Réalise entre 80 et 90 % des matchs et situations demandés.	Réalise 100% des matchs et situations demandés.
AFLP 4 : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu. Respect des règles et tenue des rôles sociaux (arbitre) Engagement dans le rapport de force et respect de l'adversaire grâce à un contrôle de ses émotions.	<ul style="list-style-type: none"> Il intègre difficilement les règles et n'arbitre pas ou peu. Pas ou peu d'implication dans le rapport de force (reste dans la coopération). 	<ul style="list-style-type: none"> Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues. Envie de gagner mais se décourage vite s'il perd plusieurs points de suite. 	<ul style="list-style-type: none"> Il comprend et fait appliquer les règles principales. Toujours dans la recherche de la victoire, trouve des solutions pour y arriver. 	<ul style="list-style-type: none"> Il respecte et fait respecter l'ensemble du règlement. Cherche à battre son adversaire à chaque rencontre et reste fair-play quel que soit le résultat à la fin.
AFLP 5 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation. Réalise les différentes phases de l'échauffement voire l'adapte	Absence d'échauffement ou Echauffement inefficace.	Le joueur s'échauffe de façon succincte et incomplète.	Le joueur met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle.	Le joueur individualise son échauffement et utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire.

à ses besoins (coup ou tactique préférentiels).				
---	--	--	--	--