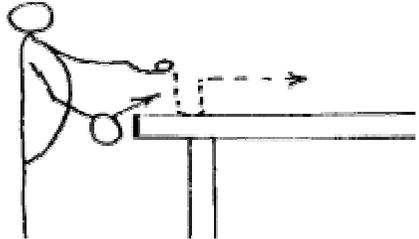
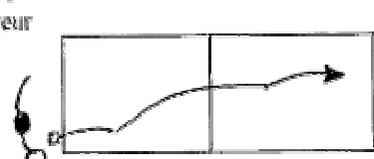
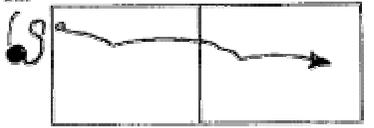
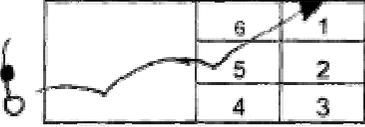
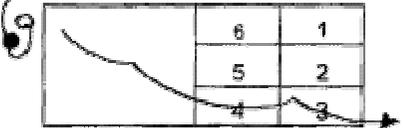


## **DES TÂCHES D'APPRENTISSAGE**

| <b>TÂCHE D'APPRENTISSAGE :</b>  |  |   |   |  |
|---------------------------------|--|---|---|--|
| <b>N° 1</b>                     | <b><u>TYPE DE SAVOIR CONSTRUIT :</u></b>   | Envoyer la balle : effectuer une mise en jeu  |   |  |
|                                 | <b>UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE</b>   |   |   |  |
|                                 | <b>Pour des élèves de NIVEAU 1 :</b><br>Contrôler la frappe pour un envoi simple   | <b>Pour des élèves de NIVEAU 2</b><br>Effectuer une mise en jeu réglementaire   | <b>Pour des élèves de NIVEAU 3 :</b><br>Effectuer une mise en jeu intentionnelle  |  |
| <b>BUT DE LA TÂCHE</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Envoyer la balle sur la ½ table opposée avec la raquette.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Envoyer la balle avec la raquette ; un rebond sur les deux ½ tables = mise en jeu ou service</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mise en jeu ou service.</li> <li>Précision du placement de la balle (2<sup>ème</sup> rebond)</li> </ul>  |  |
| <b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Laisser tomber la balle sur la table avec la main libre.</li> <li>Frapper avec la raquette et envoyer la balle sur la ½ table opposée</li> <li>Travail en régularité en CD et en R.</li> <li>Pas de relanceur mais un ramasseur à la main.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lancer la balle avec la main libre vers le haut et frapper la balle avec la raquette quand la balle redescend Un rebond sur chaque ½ table.</li> <li>Travail en régularité en CD puis en R</li> <li>Pas de relanceur mais un ramasseur à la main.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Travail avec panier de 12 balles. 12 en CD et 12 en R</li> <li>6 zones marquées par des feuilles de papier sur la 2<sup>ème</sup> ½ table : zones longues, zones courtes.</li> <li>Placement de la balle imposé ou programmé.(numérotation des zones)</li> </ul> |  |

|   |  |  |   |  |   |  |
|---|--|--|---|--|---|--|
| <p><b>AMÉNAGEMENT DU MILIEU</b></p>     |  <p>Pour les deux exercices (en CD et en R), le placement de la balle est libre.</p>  |  | <p><b>Exo 1</b><br/>Serveur</p>  <p><b>Exo 2</b><br/>Serveur</p>  <p>Pour ces deux exercices, le placement de la balle est libre.</p> |  | <p><b>Exo 1</b></p>  <p><b>Exo 2</b></p>  |  |
| <p><b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b></p>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réussite à 3/5 pour le CD comme pour le R</li> </ul>  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réussite à 3/5 pour le CD comme pour le R</li> </ul>   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Évaluation sur 6 services imposés, un point par feuille touchée. Les 6 services sont imposés dans le désordre. Évaluation en CD et en R. 4 / 6</li> </ul>              |  |
| <p><b>ÉVOLUTION</b></p>                 | <p>Simplification<br/>Utiliser une balle mousse</p>  | <p>Complexification<br/>S'éloigner de la table<br/>Rebond au sol au lieu de sur la table</p> | <p>Simplification<br/>Utiliser une balle mousse</p>   | <p>Complexification<br/>S'éloigner de la table</p> | <p>Simplification<br/>Augmenter la taille des cibles</p>  | <p>Complexification<br/>Diminuer la taille et les placer aux 4 coins</p> |
| <p><b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hauteur du 1<sup>er</sup> rebond (avec la main libre) 30cm maxi.</li> <li>• Tenue de la raquette.</li> <li>• Gestuel de "avant-bras raquette" horizontal.</li> <li>• Les balles sont envoyées devant soi sans effet.</li> </ul> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation de la balle dans la paume.</li> <li>• Lancer vertical</li> <li>• Hauteur de la trajectoire par rapport au filet.</li> </ul>   |  |   |  |

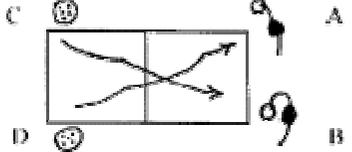
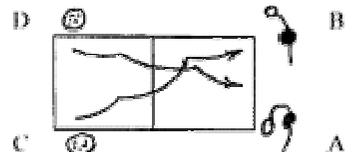
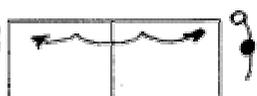
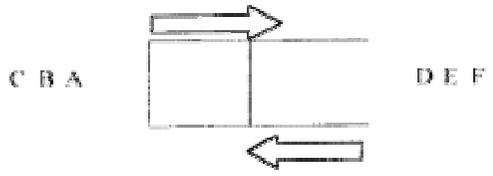
## TÂCHE D'APPRENTISSAGE :

|                                 |  |  |   |
|---------------------------------|--|--|---|
| <b>N° 2</b>                     | <b><u>TYPE DE SAVOIR CONSTRUIT :</u></b>   |  | <b>Renvoyer la balle : contrôler les frappes, maîtriser les trajectoires</b>  |
|                                 | <b>UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE</b>   |  |   |
|                                 | <b>Pour des élèves de NIVEAU 1 :</b><br>Contrôler la frappe pour réussir le renvoi   | <b>Pour des élèves de NIVEAU 2 :</b><br>Contrôler les trajectoires   | <b>Pour des élèves de NIVEAU 3 :</b><br>Contrôler les trajectoires en alternant les modes de renvoi   |
| <b>BUT DE LA TÂCHE</b>          | Renvoyer la balle sur des cibles (mur) ou zone (sol)   | Renvoyer la balle avec la raquette avec rebond sur la ½ table opposée.   | Renvoyer la balle sur la ½ table opposée<br>Alternance CD et R  |
| <b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un distributeur sans raquette. (5 balles par joueur)</li> <li>• Lancer la balle à la main, un rebond au sol devant le joueur</li> <li>• Renvoi du joueur avec la raquette sur la cible ou la zone imposée.</li> <li>• Régularité en CD puis régularité en R</li> <li>• Liaison CD et R</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribution avec panier, sans raquette (un rebond sur chaque ½ table)</li> <li>• Renvoi du joueur avec la raquette : un rebond sur la ½ table opposée</li> <li>• Exercice de régularité en CD puis en R</li> <li>• Maîtrise de trajectoire : je joue à droite, je joue à gauche (ligne latérale ou diagonale)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribution sans raquette, un rebond dans chaque ½ table</li> <li>• Joueur = un rebond sur la ½ table opposée,</li> </ul> <p>Au début renvoi libre puis placement de la balle imposé.</p> |

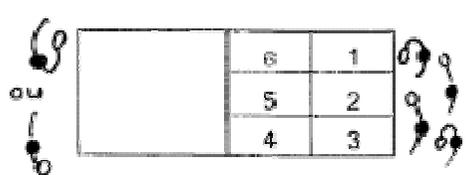
|   |   |  |   |  |   |   |
|---|---|--|---|--|---|---|
| <p><b>AMÉNAGEMENT DU MILIEU</b></p>     | <p>Exo 1 cibles au mur</p> <p>Exo 2 Zone (cercles) Blanc ou séparation</p>  |  | <p>Exo 1 Distrib</p> <p>Exo 2</p> <p>Au panier de balles, 10 balles par joueur<br/>Pour chaque exercice on peut faire jouer 5 balles à droite puis 5 balles à gauche ou alterner une balle à droite et une balle à gauche</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Exo 1</b> = Distribution alternée, 2 dans CD et 1 dans R<br/>Joueur = placement libre de la balle</li> </ul> <p>CD<br/>R</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Exo 2</b> = Distribution alternée, 1 dans CD et 2 dans R<br/>Joueur = placement libre de la balle</li> <li><b>Exo 3</b> = Distribution de toutes les balles dans l'angle gauche (adaptation pour gauchers)<br/>Le joueur alterne le CD et le R en changeant à chaque fois ses appuis</li> </ul> <p>Distribution au panier avec 10 balles</p> |   |
| <p><b>ÉVOLUTION</b></p>                 | <p>Simplification<br/>Se rapprocher<br/>Agrandir la cible</p>   | <p>Complexification<br/>S'éloigner de la cible<br/>Diminuer la cible</p> | <p>Simplification<br/>Utiliser une balle<br/>mousse</p>   | <p>Complexification<br/>Modifier les trajectoires :<br/>long, court, + vite<br/>Distribuer avec raquette</p> | <p>Simplification<br/>renvoi libre</p>  | <p>Complexification<br/>imposer des placements de balle. Ex : CD en ligne ou en diagonale. R en ligne ou en diagonale</p> |
| <p><b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b></p>       | <p>Réussite à 3/5 dans chaque exercice</p>  |  | <p>Réussite à 7/10</p>  |  | <p>réussite à 7 / 10</p>  |   |
| <p><b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tenue de raquette</li> <li>Position du corps en fonction de la trajectoire; (voir placement des pieds, ligne des épaules, "avant-bras raquette" horizontal)</li> </ul> |  |   |  |   |   |

## TÂCHE D'APPRENTISSAGE :

|                                 |   |  |  |  |
|---------------------------------|---|--|--|--|
| <b>N°3</b>                      | <b><u>TYPE DE SAVOIR CONSTRUIT :</u></b>  |  | <b>L'échange : Produire des trajectoires coopératives</b>  |  |
|                                 | <b>UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE</b>  |  |  |  |
|                                 | <b>Pour des élèves de NIVEAU 1 :</b><br>Renvoyer un maximum de balles   | <b>Pour des élèves de NIVEAU 2 :</b><br>Perdre le minimum de balles en échange   | <b>Pour des élèves de NIVEAU 3 :</b><br>Associer échange et déplacements   |  |
| <b>BUT DE LA TÂCHE</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire le plus grand nombre d'échanges (renvoi simple) sur un temps donné</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Associer mise en jeu et échange.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Maintenir le plus longtemps possible l'échange.</li> </ul>  |  |
| <b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>2 équipes A et D ; B et C</li> <li>C ou D lancent la balle à la main, chacun leur tour, sur A ou B</li> <li>Sur un temps donné, compter le nombre de renvois réussis par son équipier</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Deux joueurs partenaires avec raquette, une balle.</li> <li>Une mise en jeu imposée et des échanges en régularité selon une trajectoire déterminée.</li> <li>Renvoi de chaque joueur avec la raquette après le rebond sur la ½ table opposée.</li> <li>Faire un maximum d'échanges sans mettre la balle à terre.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>La première balle est lancée à la main sans déplacement.</li> <li>Après chaque renvoi, je cède ma place et me repositionne</li> <li>soit dans mon camp (A)</li> <li>soit dans le camp opposé (B)</li> </ul> |  |

|   |   |   |   |   |  |   |
|---|---|---|---|---|--|---|
| <p><b>AMÉNAGEMENT DU MILIEU</b></p>     | <p>Exo 1</p>  <p>Exo 2</p>    |   | <p>Exo 1</p>  <p>Exo 2</p>  <p>Exo 3</p>  <p>Exo 4</p>  |   | <p><b>Par équipe de 6 ou 7 joueurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>TOURNANTE sur un camp</b></li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>TOURNANTE sur 2 camps</b></li> </ul>  |   |
| <p><b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b></p>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Totaliser le nombre de renvois réussis (quand la balle tombe sur la table) par élève ou par équipe. (A+D et B+C)</li> </ul>  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire un maximum d'échanges sans interruption.</li> <li>• Maximum d'échanges en temps limité.</li> <li>• Ou, quelle table fait le plus d'échanges ?</li> </ul>   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Totaliser le nombre de renvois réussis (quand la balle tombe sur la table) par élève ou par équipe. Ou décompte de points d'un capital donné au départ (lorsqu'on ne renvoie pas la balle)</li> <li>• Quand la balle tombe, on s'immobilise afin de relancer le jeu.</li> </ul>   |   |
| <p><b>ÉVOLUTION</b></p>                 | <p>Simplification : augmenter la hauteur de trajectoire</p>   | <p>Complexification : varier les directions d'envoi en largeur, en profondeur</p> | <p>Simplification : balle mousse</p>  | <p>Complexification : s'éloigner de la table avec éventuellement un rebond au sol</p> | <p>Simplification : trajectoires de balle : hautes</p>   | <p>Complexification : imposer des trajets (plots)</p> |
| <p><b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenue de raquette et frappes : les balles sont envoyées " sans effet devant soi "</li> <li>• Forme des trajectoires : hauteur, profondeur, largeur</li> <li>• Observer la liaison entre les trois facteurs : trajectoire, gestuel de "l'avant-bras raquette", positionnement des pieds.</li> </ul> |   |   |   |  |   |

## TÂCHE D'APPRENTISSAGE :

|                                 |   |   |   |  |
|---------------------------------|---|---|---|--|
| <b>N° 4</b>                     | <b>TYPE DE SAVOIR CONSTRUIT :</b>   |   | <b>Stratégie : Rompre l'échange</b>   |  |
|                                 | <b>UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE</b> Pour des élèves de <b>niveau 1</b> : améliorer les échanges  |   |   |  |
|                                 | <b>Pour des élèves de NIVEAU 2 ou 3 :</b><br>Réussir le point sur la mise en jeu  | <b>Pour des élèves de NIVEAU 3 :</b><br>Réussir le point sur le premier renvoi  | <b>Pour des élèves de NIVEAU 2 ou 3 :</b><br>Réussir le point après quelques échanges   |  |
| <b>BUT DE LA TÂCHE</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Surprendre l'adversaire sur le service</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Associer mise en jeu et renvoi .</li> </ul>  | Marquer le point après des échanges en coopération  |  |
| <b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Un serveur et un relanceur en opposition.</li> <li>Le joueur en opposition doit simplement stopper la balle avec sa raquette après le rebond sur sa demi-table. Aucune action sur la balle.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Effectuer un service qui mettra l'adversaire en difficulté, le contraignant à renvoyer une balle facile</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Sur un service imposé et après quelques échanges en régularité sur une trajectoire déterminée, élaborer différentes stratégies pour marquer le point : Changer de rythme, de vitesse, de direction.</li> <li>Plusieurs comptages : on change de service à chaque point, 5 services chacun, 1<sup>ère</sup> table arrivée à 15 crie stop</li> </ul>   |  |
| <b>AMÉNAGEMENT DU MILIEU</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Le choix du service est libre : CD ou R</li> <li>Le placement de la balle est libre.</li> <li>Apprendre à apprécier les erreurs de position du joueur en opposition pour le gêner. (position d'attente)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Chaque joueur dispose de 5 mises en jeu.</li> </ul>  | <p><b>Situation 1</b> : Service imposé (Cd ou R), 5 services chacun, départ en régularité sur une trajectoire imposée, marquer le point sur la même trajectoire en accélérant la balle. 4 exercices possibles : diagonale CD, Diagonale R, les deux lignes latérales.</p> <p><b>Situation 2</b> : Mêmes exercices que précédemment mais on associe la vitesse et le changement de direction.</p> <p><b>Situation 3</b> : Service imposé, marquer le point par un placement de balle sur une cible positionnée avant le début de l'échange</p> |  |

|   |  |                         |   |                         |   |                         |
|---|--|-------------------------|---|-------------------------|---|-------------------------|
| <p><b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b></p>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compétition entre deux joueurs : 10 services chacun.</li> <li>• L'opposition ne touche pas la balle = 2 pts.<br/>Il touche la balle avec sa raquette mais la balle ne touche pas le côté opposé = 1 pt.<br/>La balle revient dans le côté du serveur = 0 pt.</li> </ul> |                         | <p>Attribuer un bonus si point marqué après le 1<sup>er</sup> renvoi</p>  |                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attribuer un bonus, si point marqué après les échanges en coopération ou dans la cible</li> </ul>  |                         |
| <p><b>ÉVOLUTION</b></p>                 | <p>Simplification</p>  | <p>Complexification</p> | <p>Simplification</p>   | <p>Complexification</p> | <p>Simplification</p>   | <p>Complexification</p> |
| <p><b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation de la balle dans la paume.</li> <li>• Lancer vertical</li> <li>• Hauteur de la trajectoire par rapport au filet.</li> <li>• Intelligence du service : tenir compte des points faibles de l'opposition.</li> </ul>  |                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenue de raquette.</li> <li>• Observer la liaison entre les trois facteurs : trajectoire, gestuel de "l'avant-bras raquette", positionnement des pieds.</li> </ul> |                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Voir repères du Niveau 1 et 2</li> <li>• Combativité, fair-play, gestion psychologique, respect des règles, du matériel, de l'adversaire.</li> </ul> |                         |

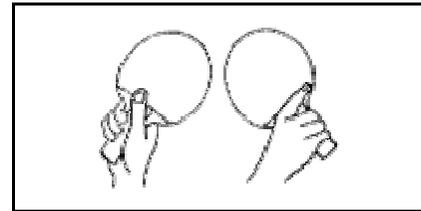
***CONDUIRE L'ACTIVITÉ***

## Glossaire :

**CD** : coup droit c'est à dire envoi de la balle avec paume de main orientée vers l'avant

**R** : coup en revers c'est à dire envoi de la balle avec dos de la main vers l'avant ; ce coup permet une frappe de balle lorsque celle ci arrive devant soi

**Tenue de la raquette :**  
tenir la raquette comme un pistolet



## A PROPOSITIONS POUR UNE DÉMARCHÉ D'APPRENTISSAGE

### 1/ DES FORMES DE TRAVAIL : JEUX

#### JEU SANS OPPOSITION

##### 1) DES JONGLAGES:

**B** faire rebondir la balle sur la raquette sans le faire tomber

**O** l'élève, une raquette, une balle

**C** le plus de rebonds possibles en suivant

**V** manières de frapper, déplacements...

##### 2) DES FRAPPES SUR CIBLES:

**B** envoyer la balle dans les cibles

**O** nombre d'essais restreint, des cibles matérialisées

**R** des points attribués quant la cible est atteinte

**V** cibles horizontales (au sol), verticales (mur, obstacle...),  
nombre, taille des cibles, points attribués, zones de départ du joueur...

#### JEU EN COOPÉRATION (Réaliser des échanges) : s'appuyant sur des modes de gestion de groupes

|   |   |
|---|---|
| <b>1) QUI DURE GAGNE :</b>  | IDENTIFICATION DES SIGLES                       |
| <u>B</u> faire le plus grand nombre d'échanges sans commettre de fautes<br><u>O</u> A et B sont face à face et se font des échanges<br>C et D sur le côté comptent le nombre d'échanges réussis<br><u>R</u> on recommence à Zéro quand la balle tombe à terre - 2 essais, puis c'est à C et D<br><u>C</u> battre un record / réussir le nombre imposé                                       | <br><u>B</u> =BUT<br><br><u>O</u> =ORGANISATION |
| <b>2) TOURNANTE SUR 2 CAMPS ou sur UN CAMP ( file indienne)</b> Tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre Règle pour les deux tournantes :<br>battre un record / atteindre un nombre fixé / faire un nombre de tours  | <br><u>R</u> =RÈGLES de FONCTIONNEMENT          |
| <u>B</u> Réaliser des échanges en allant sur la 1/2 table opposée après chaque touche de balle<br><u>O</u> 4 à 6 joueurs répartis de chaque côté de la table<br><u>R</u> après avoir frappé la balle, le joueur rejoint le camp d'en face. On compte le nombre de frappes réussies. Quand il y a faute, on recommence à zéro, envoi par la droite du côté où les joueurs sont plus nombreux | <br><u>C</u> = CRITÈRES DE RÉUSSITE             |
| <u>B</u> Réaliser des échanges en laissant sa place à chaque touche de balle<br><u>O</u> même organisation<br><u>R</u> le joueur, après avoir frappé, se replace dans son camp derrière les autres  | <br><u>V</u> = VARIABLES                        |

## JEUX EN OPPOSITION

|  |
|--|
| <b>1) MATCH 1 CONTRE 1</b>   |
| <u>O</u> A joue contre B / C arbitre / D organise<br><u>R</u> le premier à 11 points ou le plus haut score après 3 minutes. Deux services chacun (par exemple). Déroulement des matchs pour un groupe de 4 joueurs : A/B C/D A/C B/D B/C A/D               |
| <b>2) QUI PERD SORT</b>  |
| <u>O</u> A contre B puis C rentre, puis D rentre ...<br><u>R</u> le perdant de l'échange sort du terrain. Celui qui rentre engage ; on ne marque un point que lorsqu'on reste 2 fois de suite<br><u>C</u> marquer le plus de points possibles en 7 minutes |
| <b>3) UN SEUL JOUEUR MARQUE :</b>  |
| <u>O</u> A contre B pendant 3 minutes<br><u>R</u> C'est A qui engage (D lui fournit les balles). Seul B peut marquer des points, A l'en empêche (C compte). <u>Déroulement des rencontres</u> : A/B C/D B/C D/A  |

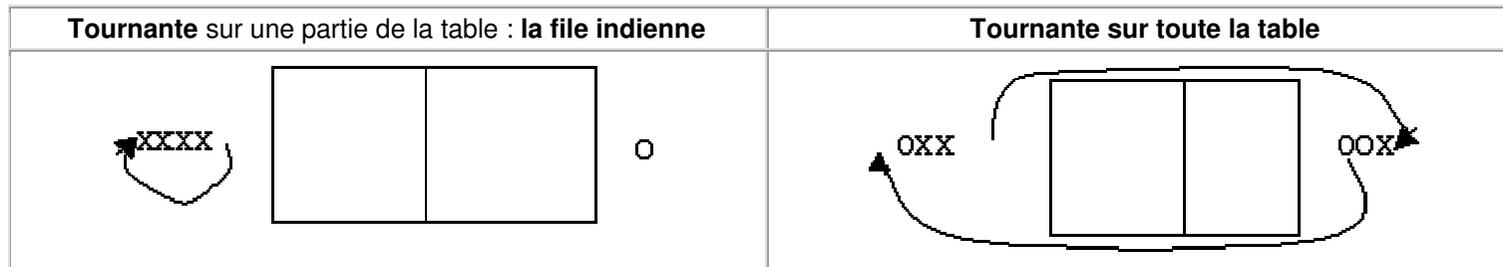
#### 4) SEUL CONTRE TOUS :

**O** c'est A qui engage (durée 4 minutes) B, C et D se succèdent (tournante)  
**R** seul A peut marquer des points, B,C et D l'en empêchent

## 2/ DES GESTIONS DE GROUPE

### A/ GESTION D'UN GROUPE FONCTIONNANT SUR UNE TABLE

- LES TOURNANTES

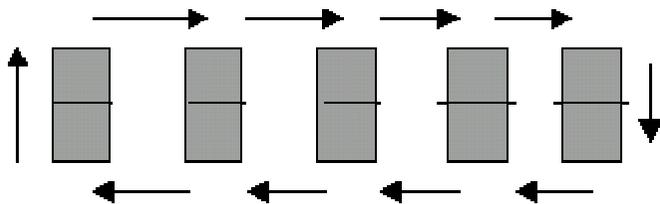


- QUI PERD SORT :

2 contre deux, le perdant laisse la place à son équipier

### B/ GESTION DES GROUPES FONCTIONNANT SUR PLUSIEURS TABLES

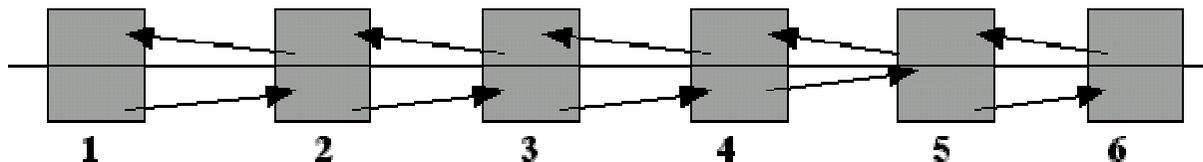
**CHANGER DE PARTENAIRE PAR DÉCALAGE**



Jouer en coopération ou en opposition contre les autres élèves tous niveaux confondus

### LA MONTANTE DESCENDANTE

LES TERRAINS SONT NUMÉROTÉS DE 1 A 5, 6 ou 7 ou 8



LE PREMIER DE CHAQUE TABLE MONTE SUR LA TABLE SUPÉRIEURE  
(sauf le premier du 6 qui y reste)

LE DERNIER DE CHAQUE TABLE DESCEND SUR LA TABLE INFÉRIEURE  
(sauf le dernier du 1 qui y reste)

## ***B - ORGANISATION DE CETTE UNITÉ D'APPRENTISSAGE***

Ces propositions (tâche d'apprentissage, formes de travail et gestion des groupes) sont utilisées pour conduire les séances qui suivent :

|  |  |
|--|--|
| <p style="text-align: center;"><b>ENTRÉE DANS<br/>L'ACTIVITÉ</b></p> <p style="text-align: center;"><b>S1 S2</b></p>   | <p>Les situations visent à :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• installer les règles de fonctionnement de l'activité : sécurité, groupement , matériel à utiliser et à installer.</li><li>• découvrir la spécificité de l'activité : mode d'envoi, marquage des points</li><li>• Structurer la classe en groupe homogènes</li></ul>   |
| <p style="text-align: center;"><b>ÉVALUATION<br/>DIAGNOSTIQUE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>S3</b></p>     | <p>La situation de référence :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elle permet à l'enseignant de valider les groupes constitués, de déterminer le niveau d'habileté des élèves</li><li>• Elle permet à l'élève de se situer dans la classe et de se fixer un objectif de progrès, formalisé en terme d'habileté à maîtriser.</li></ul> |
| <p style="text-align: center;"><b>APPRENTISSAGE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>S4, S5 , S6 , S7, S8</b></p> | <p>Les situations proposées vont permettre à l'élève d'acquérir les savoirs spécifiques à l'activité (articulation compétences savoirs ) concrétisés par des habiletés motrices identifiées dans des comportements observables.</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>ÉVALUATION TERMINALE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>S9</b></p>            | <p>La situation de référence sera de nouveau proposée. Elle permettra de mesurer les progrès moteurs et utilisera les compétences transversales (autonomie, gestion ) développées au cours de l'unité d'apprentissage</p>  |
|  | <p>Elle permettra aux élèves de réinvestir les savoirs acquis dans une confrontation inter équipes (équipes hétérogènes dans leur constitution mais</p>  |

**SÉANCE TERMINALE****S10**

homogène les unes par rapport aux autres)

Il est conseillé, si on souhaite observer des progrès significatifs, de programmer l'activité sur **au moins 10 heures de pratique effective.**

**SÉANCES D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ : S1 et S2**

1/ **Prise en main et installation du matériel** : balisage des espaces, installation des tables, installation des divers ateliers par les élèves

**2/ Mise en activité collective :**

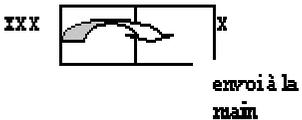
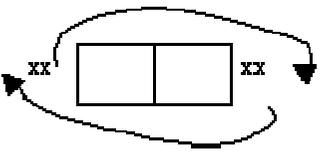
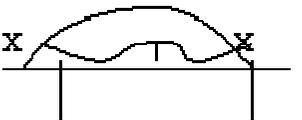
- a/ Se déplacer dans l'espace en évitant les élèves et les obstacles balle posée sur raquette. ***Intervenir sur tenue de raquette***  
 b/ Lancer, attraper la balle à une main, à 2 mains avec ou sans rebond, dans des espaces matérialisés ou non (on pourra d'ailleurs reprendre ce type d'exercices dans les ateliers du parcours)  
 c/ En marchant : avancer, reculer, déplacement pas glissés à droite à gauche  
 d/ Mêmes exercices avec rebonds de balle sur raquette CD ou R (ou rebond au sol)

**3/ Rotation sur 4, 5, 6 ateliers " découverte de l'activité "**

Pour 24 élèves (4 élèves par ateliers):

Matériel nécessaire : 2 tables, 24 raquettes et balles, des plots et cerceaux

| Références<br>Forme de<br>travail | BUT                                 | RÈGLES   | AMÉNAGEMENT   | CRITÈRES                            | REPÈRES pour<br>l'enseignant |
|-----------------------------------|-------------------------------------|--|---|-------------------------------------|------------------------------|
| 1<br>file indienne                | Envoi sur<br>cible avec<br>raquette | Envoi de la balle<br>dans une cible<br>tracée sur un mur |  | Frappe de la balle<br>dans la cible |                              |

|   |   |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|
| 2<br>file Indienne  | Renvoi de la balle                                | Sur un envoi de balle à la main, renvoyer la balle sur la 1/2 table opposée  | 1 table<br>  | Nombre de renvois réussis  | Tenue de la raquette<br>Placement des appuis                                       |
| 3<br>Qui Dure<br>Gagne  | Renvoi de la balle :                              | Jouer au sol : envoi à la main et renvoi avec la raquette, avec rebond au sol  | 1 terrain tracé ou délimité avec des plots : 4m x 8m<br> | Nombre de renvois réussis  |  |
| 4<br>Tournante coopérative :<br>Échanges<br><br>utiliser éventuellement une balle en mousse |   | Réaliser des échanges en se déplaçant autour de la table   | 1 <sup>er</sup> Envoi à la main<br>                      | Le plus grand nombre de tours pour chaque élèves sans " rater le renvoi de balle |  |
| 5<br>Qui Dure<br>Gagne  | Lancer, attraper la balle au sol ou sur une table | Jeu sans raquette : lancer précis pour permettre l'attrapé à 2 puis 1 main   |    | Lancé et rattrapé de balle sans perdre la balle                                  | Percevoir les caractéristique de la balle de tennis de table et du service (envoi) |
| 6<br>file Indienne  | Renvoyer (sans table)                             | Envoi à la main renvoi avec la raquette  | Au sol, espace délimité<br>                            | Nombre de renvois réussis  | Percevoir les caractéristiques du rebond de balle                                  |
| 7<br>parcours dans espace délimité  | dribbler  | Faire rebondir la balle au sol à l'aide de la raquette :<br><ul style="list-style-type: none"><li>• suivre un chemin imposé,</li><li>• rester dans un cercle, faire rebondir à</li></ul> |  | Dribbler sans perdre la balle  |  |

|                    |   |             |  |  |
|--------------------|---|-------------|--|--|
|                    |   | l'extérieur |  |  |
| Variables communes | Positionnement des joueurs, mode de lancer, de frappe, longueur et orientation des trajectoires.. |             |  |  |

### SÉANCES D'APPRENTISSAGE S4 , S5, S6, S7, S8

#### Commun à chaque séance

1/ Prise en main et installation du matériel

2/ Mise en activité collective :  
 Outre des exercices proposés de découverte de règles nouvelles, il est important d'utiliser ce temps collectif afin de :  
 Préciser un mode de fonctionnement utilisé spécifiquement dans la séance  
 Rappeler des exigences dont on a pu constaté, les séances précédentes, qu'elles étaient quelque peu oubliées

#### Spécifique à chaque séance :

Il est proposé que, l'atelier qui mobilise un type de savoir nouveau , soit géré par l'enseignant ; les élèves fonctionnant en autonomie sur les 2 autres ateliers (qui reprennent une situation vécue les séances précédentes), ainsi :

#### SÉANCE 4

| Temps type de savoir mobilisé | <b>GROUPE N1</b><br>(Niveau 1 de la situation référence) | <b>GROUPE N2</b><br>(Niveau 2 de la situation référence) | <b>GROUPE N3</b><br>(Niveau 3 de la situation référence) |
|-------------------------------|--|--|--|
|                               |  |  |  |

|                |   |  |  |
|----------------|---|--|--|
| 10 minutes     | Atelier d' <b>envoi</b> géré par l'enseignant   | Échange<br>mode de fonctionnement :<br>tournante coopérative | RENVOI<br>mode de fonctionnement : file<br>indienne          |
| 10 minutes     | RENVOI<br>mode de fonctionnement : file<br>indienne   | Atelier d' <b>envoi</b> géré par<br>l'enseignant             | Échange<br>mode de fonctionnement :<br>tournante coopérative |
| 10 minutes     | Échange<br>mode de fonctionnement :<br>tournante coopérative  | RENVOI<br>mode de fonctionnement : file<br>indienne          | Atelier d' <b>envoi</b> géré par<br>l'enseignant             |
| 5 à 10 minutes | Réserver un temps de jeu libre ou à thème permettant de réinvestir les apprentissages dans une forme de travail en opposition |  |  |

#### SÉANCE 5 (même type d'organisation)

|   |  |       |   |
|---|--|-------|---|
| Rotation des groupes toutes<br>les 10 minutes | <b>RENVOI</b><br>géré par l'enseignant | ENVOI | Atelier échange de la semaine<br>précédente |
|---|--|-------|---|

#### SÉANCE 6 (même type d'organisation)

|   |   |        |       |
|---|---|--------|-------|
| Rotation des groupes toutes<br>les 10 minutes | <b>ÉCHANGE</b><br>géré par l'enseignant | RENVOI | ENVOI |
|---|---|--------|-------|

#### SÉANCE 7 (même type d'organisation)

|   |   |         |        |
|---|---|---------|--------|
| Rotation des groupes toutes<br>les 10 minutes | <b>STRATÉGIE</b><br>géré par l'enseignant | ÉCHANGE | RENVOI |
|---|---|---------|--------|

#### SÉANCE 8 (même type d'organisation)

|   |     |   |         |
|---|-----|---|---------|
| Rotation des groupes toutes<br>les 10 minutes | JEU | <b>STRATÉGIE</b><br>géré par l'enseignant | ÉCHANGE |
|---|-----|---|---------|

Les situations d'apprentissage sont décrites pour chaque niveau dans les fiches 1, 2, 3, 4 (page 5, 6, 7, 8, 8bis)  
Il est recommandé que dans chaque atelier puisse être proposé une forme de travail alternant coopération et opposition

### **SÉANCE 9 : ÉVALUATION TERMINALE**

Le retour à la situation de référence initiale permettra en groupe homogène de se confronter aux autres ( matches par tournois)

Au sein de chaque groupe le total des points accumulés par chaque élève permettra de mesurer l'efficacité acquise (Nombre de points, durée des échanges par exemple) et l'observation des niveaux d'habileté permettra à l'enseignant de vérifier les progrès réalisés

### **SÉANCE 10 : RÉINVESTISSEMENT EN CONFRONTATION PAR ÉQUIPE**

Il vous est proposé de reconstituer 4, 5, 6 équipes regroupant chacune des élèves de niveaux différents de manière à ce que ces équipes soient homogènes les unes par rapport aux autres

Il devient alors possible de proposer des confrontations inter-équipe sous la forme de :

**1/ COUPE DAVIS** (cette formule nécessite un temps important de jeu)

2 ou 3 simples et 2 ou 3 doubles

on additionne le nombre de victoires acquises soit dans le cadre d'un championnat ou d'un tournoi inter-équipe

### **2/ RONDE ITALIENNE**

Dans une confrontation inter-équipe chaque élève rencontre son homologue (rang dans l'équipe) ; les points s'additionnent au fur et à mesure des matches :  
Exemple :

- 1<sup>er</sup> match : fin 5-8

- 2<sup>ème</sup> match : on reprend ces scores acquis et continue l'addition des points pour terminer par exemple à 12- 11

- 3<sup>ème</sup> match : fin à 17-20

.....et ainsi de suite .....

Toutes les équipes de la classe qui sont homogènes les unes par rapport aux autres peuvent donc se rencontrer sous forme de championnat ou tournoi.

## *Fiche d'observation pour l'élève*

Cibler l'observation sur un thème en fonction du travail en cours ou à venir.

**Nom Prénom de l'observateur :**

**Nom Prénom du joueur :**

| <b>Quand il ou elle envoie (engage) la balle</b> |                     |  |
|--|---------------------|--|
| <b>Niveau 1</b>                                  | <b>Niveau 2</b>     | <b>Niveau 3</b>                          |
| Envoi non réglementaire                          | Envoi réglementaire | Envoi réglementaire varié en trajectoire |
|  |                     |  |

| <b>Quand il ou elle renvoie (reçoit) la balle</b> |                                  |   |
|---|----------------------------------|---|
| <b>Niveau 1</b>                                   | <b>Niveau 2</b>                  | <b>Niveau 3</b>   |
| Joue devant soi                                   | Les frappes s'éloignent du corps | Placements ajustés : frappes éloignées de l'axe du corps et appuis pieds corrects |
|   |                                  |   |

| <b>Quand il ou elle fait des échanges avec un partenaire</b> |                 |                 |
|--|-----------------|-----------------|
| <b>Niveau 1</b>  | <b>Niveau 2</b> | <b>Niveau 3</b> |
|  |                 |                 |

|                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| Moins de 3 frappes de suite           | Entre 3 et 10 frappes de suite  | Plus de 10 frappes de suite                          |
| Balles soulevées, trajectoires hautes | Frappes variées mais trajectoires uniformes (en vitesse en orientation) | Trajectoires variées en profondeur et en orientation |
|                                       |   |  |

| <b>Quand il ou elle fait un match contre un adversaire</b> |  |                     |
|--|--|---------------------|
| <b>Niveau 1</b>  | <b>Niveau 2</b>                        | <b>Niveau 3</b>     |
| Se contente de renvoyer                                    | Joue sur une faiblesse de l'adversaire | Modifie ses frappes |
|  |  |                     |

### ***Fiche d'observation pour l'enseignant***

Cibler l'observation sur un ou deux thèmes  
(celui ou ceux qui vont être travaillés plus particulièrement, ou qui viennent d'être travaillés)



