

# EVALUATION TENNIS DE TABLE



4ème = Niveau 1

3ème = Niveau 2

Evaluation DNB

# EVALUATION TENNIS DE TABLE NIVEAU 1

## COMPETENCE ATTENDUE:

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

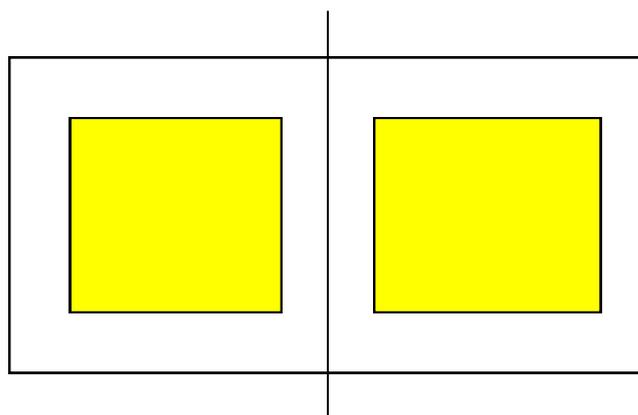
### FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE

Match en 1C1 en 20 services (10 chacun).

Les élèves sont répartis par poule de 3 ou 4 joueurs de niveaux homogènes.

1 zone centrale est matérialisée sur la table, elle vaut 1 point, le reste vaut 3 points .

Les élèves passent par les 2 rôles : Arbitre et Observateur tout au long du cycle.



## Liens avec le socle commun

C7 : Identifier ses points forts et ses points faibles

C7: Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel

# FICHE D'EVALUATION TENNIS DE TABLE NIVEAU 1

## Compétence Motrice TENNIS DE TABLE

### Note de niveau technique tactique /8

**Savoir rompre l'échange par des frappes variées en largeur et longueur**

<b>Mon score indique que j'ai réalisé :</b>	<b>/4</b>
Aucun point marqué	0
au moins 20 fois 1 pts sur 3 matchs	0,5
au moins 6 fois 3 pts sur 3 matchs	1
au moins 12 fois 3 pts sur 3 matchs	1,5
au moins 16 fois 3 pts sur 3 matchs	2
au moins 20 fois 3 pts sur 3 matchs	2,5
au moins 24 fois 3 pts sur 3 matchs	3
au moins 26 fois 3 pts sur 3 matchs	3,5
Plus de 30 fois 3 pts sur 3 matchs	4

<u>TRAJECTOIRES : T</u>	
Les 4 zones (devant, derrière, à droite et à gauche) de la zone centrale.	<b>/4</b>
T1 = Essentiellement dans la zone de confort adverse, au centre	0,5
T2 = Joue exclusivement dans 1 des 4 zones	1
T3 = Joue dans 2 des 4 zones	2
T4 = Joue dans 3 des 4 zones	3
T5 = Joue dans les 4 zones	4

### Note de performance sur 8

Note sur 4 par rapport aux points	
<b>Mon score indique que j'ai réalisé (poule de 4)</b>	
plus de 80	4 points
70-80	3 à 3,5
50-70	2 à 2,5
30-50	1 à 1,5
0-30	0 à 0,5

Note sur 4 par rapport aux matchs gagnés et au niveau du groupe			
	<i>Points</i>		<i>Points</i>
<i>POULE 1</i>	4	<i>POULE 5</i>	2
<i>POULE 2</i>	3,5	<i>POULE 6</i>	1,5
<i>POULE 3</i>	3	<i>POULE 7</i>	1
<i>POULE 4</i>	2,5		

## Compétence Méthodologique et Sociale

### Note sur 4 sur les rôles d'Arbitre et d'Observateur

Attitude	Observateur	Arbitre
Je ne m'investis pas dans ce rôle.	0	0
Je m'investis régulièrement dans ce rôle.	1	1
Je m'investis toujours dans ce rôle.	2	2

# EVALUATION TENNIS DE TABLE NIVEAU 2

## DNB

### **COMPETENCE ATTENDUE:**

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.

<b>FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE</b>	<p>Groupe de 6 avec des élèves d'un niveau proche. Principe de la ronde à l'italienne.</p> <p>2 équipes de 3 s'affrontent. Les joueurs font 3 matchs où ils servent 7 fois et reçoivent 7 fois. Ils sont évalués sur leur 3 x 7 services = 21 services (105 pts) A et X s'affrontent, B et Y coachent, C et Z arbitrent, puis B et Y jouent...</p> <p>Les coachs ont un temps mort à prendre pour conseiller leur partenaire quand il sert</p> <p style="text-align: center;"><b><u>CONSIGNES :</u></b></p> <p>Si le serveur marque en 3 coups ou moins, il marque 3 points. Après 3 coups, il ne marque que 1 point ou 0 s'il perd l'échange. Les élèves passent par les 3 rôles : Arbitre, Observateur et Conseiller tout au long du cycle.</p>
-----------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **Liens avec le socle commun**

**C1** : Formuler clairement un propos simple

**C7** : Identifier ses points forts et ses points faibles

# FICHE D'EVALUATION Tennis de Table NIVEAU 2 / DNB

## Compétence Motrice TENNIS DE TABLE

### Note de niveau technique tactique / 8

#### Savoir rompre l'échange par des frappes variées en largeur et en longueur

Mon score indique que j'ai réalisé :	/4
Aucun point marqué	0
au moins 10 fois 1 pts sur 3 matchs	0,5
au moins 3 fois 3 pts sur 3 matchs	1
au moins 5 fois 3 pts sur 3 matchs	1,5
au moins 7 fois 3 pts sur 3 matchs	2
au moins 9 fois 3 pts sur 3 matchs	2,5
au moins 10 fois 3 pts sur 3 matchs	3
au moins 11 fois 3 pts sur 3 matchs	3,5
Plus de 12 fois 3 pts sur 3 matchs	4

TRAJECTOIRES : T / 2	
T1 = Essentiellement dans la zone de confort adverse, au centre	0,5
T2 = Jeu placé OU fort	1
T3 = Jeu placé ET fort	2

SERVICES : S / 2	
S1 = Réguliers mais simples mises en jeu ou avantage obtenu fortuit	0,5
S2 = 1 service gênant son adversaire	1
S3 = Services variés et gênant l'adversaire	2

### Note de performance sur 8

Note sur 4 par rapport aux points	
Mon score indique que j'ai réalisé	
plus de 45	4 points
35 à 45	3 à 3,5
25 à 35	2 à 2,5
10 à 25	1 à 1,5
0-10	0 à 0,5

Note sur 4 par rapport aux matchs gagnés et au niveau du groupe			
	Points		Points
POULE 1	4	POULE 5	2
POULE 2	3,5	POULE 6	1,5
POULE 3	3	POULE 7	1
POULE 4	2,5		

## Compétence Méthodologique et Sociale

### Note sur 4 sur les rôles d'Arbitre et d'Observateur

Rôles insuffisamment assurés 0-1,5	Rôles assumés 2-3	Rôles multiples assurés 3,5 - 4
Arbitre hésitant /0,5	Arbitrage : Applique les règles /1	Assure son rôle d'arbitre /1,25
Observation insuffisante /0,5	Observation: Propose un schéma de jeu /1	Observation différenciées exploitables /1,25
Conseils anecdotiques / 0,5	Conseille sur les points forts /1	Conseille un enchaînement de frappe /1,5