



Champ d'apprentissage 4 (CA4) : 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 équipe, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe.

ACTIVITÉ : TENNIS DE TABLE

<p>Exemple de forme scolaire de pratique :</p> <p>Tennis de table en équipe</p>	<p>Tennis de table en opposition en simple et double</p> <p>But : Rempporter la confrontation face à un binôme adverse dans un système de décompte aménagé.</p> <p>Organisation : Deux binômes (A1-A2 contre B1-B2). Règlement standard simplifié. Changement de serveur tous les deux points. Possibilité de laisser des choix aux élèves dans le règlement utilisé par les deux équipes (exemple : « deux chances au service, comme au tennis »).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Succession de trois phases d'opposition en « score acquis » : <ul style="list-style-type: none"> ○ 1er simple : A1 face à B1 jusqu'à 7 points ; ○ 2e simple : A2 face à B2 de 7 à 14 points ; ○ Double (A1-A2 face à B1-B2) de 14 à 21 points. • Les binômes sont constitués à partir d'une hiérarchisation des élèves de la classe, sur la base d'un tournoi initial individuel et sont formés avec un écart de classement proche et équivalent. Exemple : joueurs n° 3 et n° 13 face aux joueurs n° 4 et n° 12. • Avant chaque phase d'opposition, un temps d'entraînement est laissé à chaque binôme pour se préparer. Lors de ce moment, les élèves peuvent s'entraider, jouer en coopération pour travailler un coup particulier, un point faible identifié ou élaborer un projet tactique face aux adversaires connus. • Lors de la première phase (A1 face à B1), les joueurs « n° 2 » coachent leurs partenaires et récupèrent leurs scores pour commencer leur propre opposition (2^e simple de 7 à 14 points). • Lors de la deuxième phase, les rôles s'inversent. A1 et B1 coachent les joueurs A2 et B2. Il est important que ces élèves moins bien classés dans la hiérarchie générale puissent apporter leur soutien et leurs conseils aux joueurs plus habiles. • La troisième phase est une opposition de double. Les règles classiques de changement de serveur s'appliquent (service dans la diagonale de droite avec changement et rotation du serveur tous les 2 points).
--	---

Objectifs	CA4 : Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner.		APSA : Tennis de table
Développer sa motricité	AFLP : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.		
	Ce qui se traduit dans cette pratique par : S'aider d'un partenaire coach pour faire les meilleurs choix.		
	Connaissances	Capacités	Attitudes
	<ul style="list-style-type: none"> Principes tactiques simples (fixation, débordement, contre-pied, accélération, ventre-pongiste...). 	<ul style="list-style-type: none"> Produire un service assuré avec l'intention de déséquilibrer l'adversaire (directions et vitesses variées). Assurer une attaque efficace sur un retour facile. Saisir l'opportunité de l'attaque décisive lorsqu'elle se présente. Identifier les points forts et faibles de son propre jeu et de celui de son partenaire. Repérer les points forts et points faibles des joueurs adverses. 	<ul style="list-style-type: none"> Respecter l'organisation adoptée et les consignes décidées en équipe.
	AFLP : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.		
	Ce qui se traduit dans cette pratique par : Progresser dans la maîtrise technique du renvoi de balle avec une intention de rupture dès le service.		
S'organiser pour apprendre et savoir s'entraîner	Connaissances	Capacités	Attitudes
	<ul style="list-style-type: none"> Les coups d'attaque (smash, effets, balle placée...). Les actions de défense (loin de la table, blocs, poussettes...). Le vocabulaire spécifique à l'activité (let, poussette, bloc, smash, coupé, lifté...). 	<ul style="list-style-type: none"> Stabiliser la prise de raquette (sans changement coup droit/revers). Construire la distance de frappe, la rotation du haut du corps en coup droit. Adopter une attitude pré-active, mobile. Se concentrer à chaque échange. Identifier les balles favorables pour accélérer ou produire un coup décisif. Maîtriser coup droit et revers sur balle facile. Se reculer pour défendre ou avancer pour bloquer. Comprendre et produire un début d'effet au service. 	<ul style="list-style-type: none"> Maîtriser son engagement face à la pression adverse. Accepter de jouer avec des partenaires de moindre expertise. S'encourager même dans les phases de jeu défavorables (erreurs des partenaires, perte de points...).
	AFLP : Persévérer face à la difficulté et accepter de répéter pour améliorer son efficacité motrice.		
	Ce qui se traduit dans cette pratique par : Identifier et répéter les techniques efficaces d'attaque et de défense.		
	Connaissances	Capacités	Attitudes
	<ul style="list-style-type: none"> Les critères permettant de caractériser un joueur (exemples ci-contre) Indicateurs des qualités de jeu (fautes directes, attaques réussies en coup droit/revers, croisées décroisées...). 	<ul style="list-style-type: none"> Repérer <i>a minima</i> une caractéristique du jeu adverse (qualité du service, placement, déplacements, frappe revers/coup droit, patience, production d'effets, défense...). Utilisation possible d'une fiche statistique pour aider à l'analyse du jeu. Accepter de répéter pour stabiliser une technique efficace et la mobiliser dans le jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> Analyser sa prestation et celle de son partenaire avec lucidité. Interpréter les données sans critiquer. Faire preuve de persévérance.

Exercer sa responsabilité dans un engagement personnel et solidaire	AFLP : 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.		
	Ce qui se traduit dans cette pratique par : Intégrer les règles du jeu, respecter les adversaires. Observer et aider son partenaire dans l'efficacité du jeu.		
	Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> • Règles de jeu partagées. • Règles de sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer le rôle d'arbitre ou d'auto arbitrage avec impartialité et loyauté. Annoncer clairement le score avant chaque service. • Pouvoir analyser ses erreurs en fin de match avec son partenaire. • Assurer le rôle de coach et de partenaire (conseils techniques, tactiques, « psychologiques »). 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir écouter des conseils d'un partenaire même s'il est jugé moins habile. • Assumer et reconnaître ses fautes et ses erreurs. • Respecter les adversaires et maîtriser ses émotions. • Accepter la répétition et l'échec momentané. 	
Construire durablement sa santé	AFLP : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.		
	Ce qui se traduit dans cette pratique par : S'échauffer, se concerter avant chaque rencontre.		
	Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> • Phases et principes d'échauffement. • Exercices et situations permettant un travail technique ou tactique spécifique. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier ses besoins individuels principaux. • Utiliser les temps de coopération pour renforcer ses points faibles. • Choisir les exercices adaptés pour répéter et progresser dans la réalisation technique. 	<ul style="list-style-type: none"> • Focaliser son attention avant chaque engagement en adoptant une routine de concentration. 	
Accéder au patrimoine culturel	AFLP : Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.		
	Ce qui se traduit dans cette pratique par : Justifier l'intérêt des adaptations règlementaires. S'informer et échanger sur l'actualité sportive locale et nationale.		
	Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> • Règles fédérales principales et leur raison d'être. • Vocabulaire spécifique. • Éléments culturels de l'activité (exemple: noms et nationalités des meilleurs joueurs mondiaux). 	<ul style="list-style-type: none"> • Émettre son avis sur les formes de pratiques proposées. • Faire des choix au sein des pratiques, que l'on peut justifier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter de s'engager dans des formes scolaires de pratique. 	