



# Contenus d'enseignement et évaluation tennis de table

• par Carole Sève et Serge Testevuide

## Les choix didactiques dans le traitement des contenus et de l'évaluation

Les contenus d'enseignement sont centrés sur la relation entre les Intentions motrices fondamentales "Lire l'adversité et Décider d'un projet de gain de point" et "Agir sur le rapport de forces pour S'Imposer dans le duel". En conséquence, les conditions, consignes relatives aux situations d'évaluation seront choisies pour faire apparaître des comportements ou attitudes en rapport avec ces Intentions afin d'être à même de pouvoir les repérer et les apprécier. On ne cherchera pas à évaluer l'APS en tant que telle, mais davantage des types de conduites motrices (typiques) en rapport avec ce qui a été enseigné. Les tableaux présentés pour chacune des étapes (pages 18, 19, 20) font apparaître une corrélation entre les contenus enseignés et

### Introduction

**Cette réflexion s'inscrit dans le prolongement de la réflexion menée par la commission "évaluation-programme" de l'académie de Rouen. A partir d'une caractérisation du type de motricité sollicité par les activités de raquettes (voir schéma N° 1), nous avons essayé d'articuler un choix de contenus d'enseignement et des modalités d'évaluation dans la perspective de l'élaboration d'un programme d'établissement.**

les critères et modalités d'évaluation. Ces tableaux de contenus constituent "l'essentiel" de ce qui est appris à l'issue d'un, deux ou trois cycles de pratique en lycée, que chaque enseignant abordera à sa manière. Le programme d'établissement ainsi constitué (3 fiches par APS) assure une cohérence pédagogique entre

les diverses APS proposées et préserve la liberté pédagogique de chaque enseignant.

## Logique de l'évaluation

Les contraintes fixées par l'équipe d'enseignants :

- apprécier ce qui a été enseigné et comparer des prestations de différentes classes.
- intégrer performance et maîtrise en valorisant cette dernière (évaluation certificative).
- relier les critères d'évaluation utilisés au quotidien et l'évaluation certificative
- répondre aux contraintes scolaires: effectifs et faisabilité

L'évaluation est le produit de l'association de 2 paramètres :

- **la vitesse de jeu ou de la balle en situation de coopération** qui apprécie le niveau d'habileté de l'élève à maintenir un échange longtemps et vite. Après 2 années de tests effectués avec toutes les classes et dans d'autres établissements, il apparaît que cet indice évolue parallèlement à celui du niveau dans la "montante descendante". De plus, il a l'avantage de permettre des comparaisons de niveaux entre classes. La vitesse de jeu est un indicateur du niveau de jeu ou de ce qui "pourrait être" considéré comme un indicateur de la "performance".
- le nombre de points marqués lors de matches à consignes (voir tableaux) avec un adversaire de son niveau, plus deux fois le nombre de points mar-

### L'INDIVIDU MET EN JEU 3 types INTENTIONS Motrices fondamentales



**Les situations possèdent 3 caractéristiques majeures.**

Schéma N° 1



qués en respectant les consignes de marque. Le total général est un indicateur qui apprécie le niveau technique et tactique du joueur, ce qui pourrait être considéré comme la "maîtrise de l'exécution". Ce deuxième critère permet de différencier 2 joueurs se situant à des niveaux voisins et de relier l'évaluation aux contenus enseignés.

## Conditions pour déterminer ces valeurs

1° Réaliser une "montante descendante" pour classer les élèves par niveaux. Quelques tours suffisent si les élèves se connaissent ou ont auparavant réalisé cet exercice.

2° Dans les positions ainsi fixées, les élèves réalisent le **plus grand nombre possible de touches de balle** (contact balle raquette) en 2 fois 1 minute et 30 secondes. 1° séquence de l'30 en coup droit uniquement et la 2° séquence en Revers uniquement. On additionne le nombre de touches des 2 séquences pour avoir le résultat total.

Les conditions de décompte sont les suivantes :

- les élèves sont regroupés par 4 et par groupe de niveau (positions voisines dans la montante-descendante). Un chronomètreur, un compteur et deux joueurs. Si la durée de la séance le permet, il est souhaitable de faire plusieurs essais avec différents joueurs du groupe et de ne retenir que les meilleurs résultats.
- les temps d'arrêts de la balle sont décomptés (balle au sol ou balle faute). Le chrono est déclenché au service et arrêté lorsque la balle touche le sol.
- tous les contacts raquette-balle sont comptabilisés.
- les balles doivent rebondir dans les zones arrière (2/3 AR de la table, 50 cm du filet) de chaque camp sauf au service. Lorsque la balle rebondit dans la partie AV de la table, le coup n'est pas comptabilisé.

3° Le même groupe de 4 joueurs réalise 3 matches à consignes avec des adversaires différents appartenant tous au groupe : 3 matches avec 3 consignes dif-

férentes et avec 3 adversaires différents. Les thèmes choisis sont fonction du niveau de la classe (voir les tableaux) et les matches se déroulent en 2 fois 5 services pour chaque joueur, sur chacune des situations.

Les 3 consignes retenues sont déduites des **3 critères d'observation retenus** pour apprécier le niveau et l'éventail des habiletés mises en jeu dans ce type de conduite motrice. Il s'agit de :

- **l'espace potentiel de jeu et la variété de trajectoires** : l'énergie et forces (intensité, direction, variation...) communiquées au la balle
- **les types de coups** (variété et efficacité)
- les organisations ou **schémas tactiques**

Les situations proposées seront toujours des situations du type "résolution de problèmes en situation d'opposition".

Elles permettent d'apprécier la capacité à "exploiter un type de déséquilibre" (spatial, tactique) et à conclure le point. Le fait de comptabiliser tous les points marqués permet au joueur placé en situation défavorable au début de l'échange, de rétablir ce déséquilibre et de marquer aussi. En donnant une plus grande importance aux points gagnés en exploitant "le déséquilibre proposé", on peut ainsi avoir un indicateur quantitatif traduisant une certaine qualité de jeu. Si l'on propose aux élèves des situations à consignes et non des situations de jeu sans contraintes, c'est parce que l'on juge que le degré de décontextualisation des apprentissages ne le permet pas, c'est à dire qu'il ne peut pas y avoir de réinvestissement significatif pour la majorité des élèves en situation de match "normal" compte tenu de la durée d'apprentissage.

## Organisation des élèves

A l'issue de la montante-descendante, les élèves sont groupés par quatre sur 1 terrain : 2 joueurs, un arbitre pour tenir le score du match et un autre arbitre pour comptabiliser les points marqués en respectant la consigne. A l'issue de chaque match on a donc 2 scores, le score du jeu (sur 20 pts) et le score "consigne". On reporte sur une feuille les différents résultats (vitesse de jeu, score et score

"consigne", voir exemple page suivante) de façon à avoir l'ensemble des éléments pour calculer la note.

Il est important de sensibiliser les élèves au calcul des points et à la fiche de recueil des résultats lors d'une séance préliminaire (choisir d'autres situations). Il est souhaitable d'organiser la séance d'évaluation sur les deux dernières séances du cycle, cependant il est possible de réaliser l'ensemble des situations pendant une séance de 1h45 avec 30 élèves (classe bien organisée).

## Calcul de la note

Elle se fait à l'aide d'un barème (filles ou garçons et en fonction de la classe ou durée de pratique), il suffit alors de croiser la vitesse de jeu avec le nombre de points obtenus lors des 3 matches à thèmes et l'on obtient directement la note. A vitesse de jeu donnée, plus on gagne de points, meilleure est la note. Cela a pour effet de centrer l'élève sur ce qui est facteur de progrès, c'est-à-dire les contenus enseignés qui eux sont issus d'une réflexion visant à ce que l'élève utilise et mette en œuvre des modalités de fonctionnement issues de l'analyse de la logique d'un bon joueur.

Le nombre de points total pour un joueur donné est égal à la somme des points gagnés au cours des 3 matches (score normal) auquel il faut ajouter 2 fois le nombre de points marqués en respectant la consigne dans les 3 matches.

### Limites de validité de cet outil

Les barèmes permettent d'avoir un ordre d'idée de la note et d'établir des comparaisons entre différentes classes. Les notes obtenues doivent être pondérée par l'appréciation du professeur, car il peut arriver, particulièrement pour les élèves se situant aux points de rupture de niveaux qu'il y ait des distorsions (ex : un élève nettement au-dessus du niveau des autres ne pourra atteindre sa vitesse maximale de jeu, d'où une certaine pénalisation ; idem pour un élève très faible). Les barèmes ont été expérimentés sur l'ensemble des classes de l'établissement, ils constituent un guide permettant d'harmoniser l'ensemble des notes à partir de critères communs et non une référence rigide.

## Conclusion

Actuellement ces contenus d'enseignement et ces outils d'évaluation sont expérimentés dans d'autres établissements de

l'académie afin d'en apprécier les limites et les modalités d'adaptation... Il paraît donc possible de concevoir une unité contenu-évaluation dans un ensemble d'APS, avec comme point de départ un

type de motricité décrit en termes d'intentions et une conception de l'EPS centrée sur la signification de la conduite motrice dans un contexte donné.

## Barèmes Garçons

Les 3 premières lignes horizontales correspondent aux différentes échelles de valeur de la vitesse d'échange en seconde, première ou terminale.

La 1<sup>o</sup> colonne correspond aux valeurs du nombre total de points gagnés (y compris les points "consigne") au cours des 3 matches à thèmes.

On obtient la note en croisant la valeur de la vitesse d'échange avec celle du nombre de points gagnés.

2°	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350
1°	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	370
Term	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	
30	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11,5	12	12,5	13	14	
35	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10,5	11	11,5	12,5	13	13,5	14	15	
40	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	13	13,5	14	14,5	15,5	
45	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13,5	14	14,5	15	16	
50	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14,5	15	15,5	16	17	
55	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	15	15,5	16	16,5	17,5	
60	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15,5	16	16,5	17	18	
65	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	16	16,5	17	17,5	18,5	
70	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16,5	17	17,5	18	19	
75	9,5	10	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	17	17,5	18	18,5	19,5	
80	9,5	10	11	11,5	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	16,5	17,5	18	18,5	19	20	
85	9,5	10	11	11,5	12,5	13	13,5	14,5	15	15,5	16	16,5	17	18	18,5	19	19,5	20	
90	9,5	10	11	11,5	12,5	13	13,5	14,5	15	16	16,5	17	17,5	18,5	19	19,5	20	20	

## Barème Filles

2°	120	128	135	143	150	158	165	173	180	188	195	203	210	218	225	233	240	248	
1°	130	138	145	153	160	168	175	183	190	198	205	213	220	228	235	243	250	258	
Term	150	158	165	173	180	188	195	203	210	218	225	233	240	248	255	263	270	278	
30	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	10	10,5	11	12	12,5	13	13,5	14,5	
35	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10,5	11	11,5	12,5	13	13,5	14	15	
40	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	13	13,5	14	14,5	15,5	
45	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13,5	14	14,5	15	16	
50	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14,5	15	15,5	16	17	
55	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	15	15,5	16	16,5	17,5	
60	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15,5	16	16,5	17	18	
65	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	16	16,5	17	17,5	18,5	
70	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16,5	17	17,5	18	19	
75	9,5	10	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	17	17,5	18	18,5	19,5	
80	9,5	10	11	11,5	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	16,5	17,5	18	18,5	19	20	
85	9,5	10	11	11,5	12,5	13	13,5	14,5	15	15,5	16	16,5	17	18	18,5	19	19,5	20	
90	9,5	10	11	11,5	12,5	13	13,5	14,5	15	16	16,5	17	17,5	18,5	19	19,5	20	20	

## Exemple de fiche de recueil des résultats

Evaluation Classe term. Date	Vitesse de jeu 3 mn			Marquer dans les cibles		Marquer sur une amortie gagnante		Marquer en 3 touches de balles		TOTAL points matches	TOTAL points consignes	TOTAL GÉNÉRAL
	CD	Rev	TO t	Score match	Score consigne	Score match	Score consigne	Score match	Score consigne	Faire la somme des 3 scores matches	Doubler la somme des 3 scores consignes	Note
Cyril	130	120	250	9	1	10	2	7	3	26	12	48/10
Alexandre	140	185	325	11	3	9	5	12	5	32	26	56/14,5
Vanessa	130	120	250	2	1	10	1	8	2	20	8	28/14
Cédric	140	158	325	18	5	11	6	13	6	42	34	76/16,5

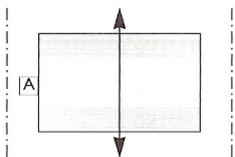
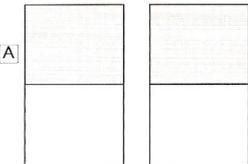
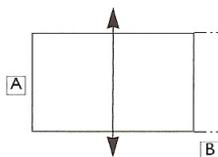
NB : si un élève a une vitesse de jeu au-dessus du barème, on considère que son résultat est plafonné à la valeur max.

## Contenus d'enseignement Etape 1 : en seconde. Ce qui sera évalué et comment ?

### L'essentiel en seconde

Articulation entre la logique de l'élève et la logique de l'APS	LOGIQUE des APS de RAQUETTES		
	Critères ou registres d'observation communs aux APS de raquettes		
<b>INTENTIONNALITÉ DE L'ÉLÈVE</b> Compétences recherchées chez l'élève	<b>Espace de jeu utilisé</b> <b>Types de trajectoires</b> Différencier Droite-Gauche et tendue-cloche	<b>Types de coups ou actions sur la balle</b> Passer du pousser au frapper	<b>Schémas tactiques</b> Profiter des balles hautes sur faute non-provoquée
LIRE l'adversité	à différentes distances de la table, apprécie la trajectoire de la balle pour l'intercepter.	décide de jouer en CD ou en R en fonction de sa position et de la trajectoire de la balle.	repère une position excentrée au service, repère l'espace de jeu libéré volontairement par l'adversaire.
DÉCIDER d'un projet gain de point		profite d'une balle haute de l'adversaire pour tenter une frappe CD ou une poussée rapide.	en opposition, renvoie la balle sur la 1/2 table adverse en espérant la faute.
AGIR sur le rapport de forces	avec des cibles et en coopération, oriente son action pour jouer dans les couloirs latéraux G&D.	se déplace d'AV-AR ou D-G pour pousser la balle dans l'autre camp en coopération, contrôle l'énergie et l'orientation de la poussée ou de la frappe de balle (tables ± éloignées, avec ou sans rebond).	
S'IMPOSER dans le duel		rabat la balle sur des trajectoires en cloche de l'adversaire.	
S'ENGAGER dans le duel	passe de l'intention "pousser la balle de l'autre côté en espérant la faute" à l'intention de rupture "profiter d'une balle haute ou d'un placement de l'adversaire".		
ETRE autonome dans l'affrontement	respecte les consignes et les thèmes des situations : s'auto-arbitre comptabiliser les points "consignes" ou les échanges et les note sur une fiche résultats remplit correctement une fiche d'observation de "espace de jeu" connaît le fonctionnement d'une montante-descendante.		

### Situations évaluation

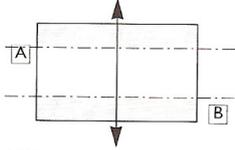
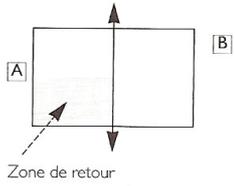
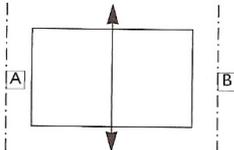
Règles de jeu	Espace de jeu utilisé Types de trajectoires	Types de coupes ou actions sur la balle	Schémas tactiques
<p>Chaque joueur engage 2 fois 5 services.</p> <p>Le match se déroule normalement jusqu'au gain du point par l'un des 2 adversaires.</p> <p>Tous les points sont comptés.</p> <p>Les points marqués en respectant la CONSIGNE sont valorisés.</p> <p>Les points "consignes" peuvent être marqués par les 2 adversaires à tous moments.</p>	<p>2 lignes sont tracées au sol à 1 m de la table. Les couloirs font une largeur d'1/4 de table.</p> <p>Service en A : service libre.</p> <p>Recevoir : dernière ligne située à 1 m de la table.</p>  <p><b>CONSIGNE :</b> A doit essayer de marquer dans la zone D ou G. Point "consigne" : la balle rebondit dans l'un des couloirs et le point est marqué.</p>	<p>Les tables sont distantes de 0,75 m et le jeu se déroule sur 2 1/2 table : enlever les filets.</p> <p>Service : service libre</p> <p>Recevoir : interdiction de frapper sur le service.</p>  <p><b>CONSIGNE :</b> A dou B doit essayer de marquer en frappant la balle de façon à ce que l'adversaire ne touche pas la balle.</p>	<p>2 lignes sont tracées au sol dans le prolongement des bords de table.</p> <p>Service : service libre</p> <p>Recevoir : excentré du côté revers ou CD (2 pieds sur ou au-delà de la ligne, et il peut changer de position à chaque service.</p>  <p><b>CONSIGNE :</b> A dou B doit essayer de marquer en 3 touches de balles maximum. Chacun des joueurs a droit à 3 touches. Si le point n'est pas marqué après 2 touches mais plus, il compte comme point "score".</p>

## Contenus d'enseignement Etape 2 : en première. Ce qui sera évalué et comment ?

### L'essentiel en première

Articulation entre la logique de l'élève et la logique de l'APS	LOGIQUE des APS de RAQUETTES		
	Critères ou registres d'observation communs aux APS de raquettes		
INTENTIONNALITÉ DE L'ÉLÈVE Compétences recherchées chez l'élève	Espace de jeu utilisé Types de trajectoires Différencier Droite-Gauche en trajectoires tendues	Types de coups ou actions sur la balle Maîtriser le couple énergie orientation de la raquette pour frapper	Schémas tactiques Provoquer la faute ou marquer en utilisant la vitesse et/ou le jeu latéral
LIRE l'adversité	à différentes distances de la table, apprécie la trajectoire de la balle pour jouer un coup imposé (CD).	intervient à différents moments de la trajectoire en ouvrant ou fermant le plan de raquette pour remettre la balle repère un coup faible chez son adversaire (R ou CD).	en situation aménagée repère le déplacement ou la position de l'adversaire pour jouer sur lui ou à l'opposé connaît ses points forts et cherche à les utiliser.
DÉCIDER d'un projet gain de point	évite de jouer dans la zone centrale pour prendre l'initiative joue en contrastant la direction de ses coups joue court et au centre pour éviter les attaques adverses.	décide d'une action ponctuelle à exécuter en fonction de la trajectoire de la balle et/ou du placement de l'adversaire.	joue sur le revers de l'adversaire quelle que soit sa position pour éviter les frappes CD repère à l'aide d'un observateur ses coups ou zones de faiblesses.
AGIR sur le rapport de forces	cherche à tendre ses trajectoires tout en variant les angles (jeu D&G).	ferme sa raquette et accélère le mouvement pour produire des trajectoires tendues ouvre ou ferme sa raquette en fonction de la hauteur de frappe	utilise des effets "coupés" au service pour gêner son adversaire (neutraliser l'initiative, ou chercher à gagner le point) en situation défensive cherche à jouer sur le R.
S'IMPOSER dans le duel		accélère sa frappe de balle pour terminer un point.	cherche à placer la balle loin de l'adversaire
S'ENGAGER dans le duel	passe de l'intention de rupture non créée "profiter d'une balle haute ou d'un déplacement de l'adversaire" à l'intention de rupture provoquée "varier les trajectoires pour obliger à un retour haut" cherche à mettre en difficulté son adversaire le plus souvent possible. accepte un jeu à thème contre un adversaire plus faible (handicap...).		
ÊTRE autonome dans l'affrontement	arbitre un match en faisant respecter les règles aménagées et en solutionnant les conflits comptabilise soit les points "consignes", les types de coups ou les échanges et les notent sur une fiche de résultats mettent en place, respectent les rotations ou les changements de rôles sur des exercices "routines de jeu".		

### Situations évaluation

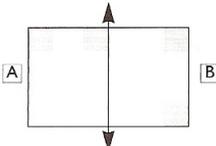
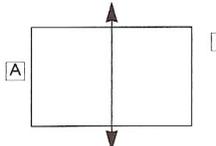
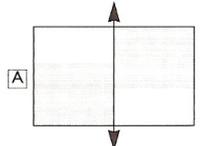
Règles de jeu	Espace de jeu utilisé Types de trajectoires	Types de coupes ou actions sur la balle	Schémas tactiques
<p>Chaque joueur engage 2 fois 5 services.</p> <p>Le match se déroule normalement jusqu'au gain du point par l'un des 2 adversaires.</p> <p>Tous les points sont comptés. Les points marqués en respectant la CONSIGNE sont valorisés. Les points "consignes" peuvent être marqués par les 2 adversaires à tous moments.</p>	<p>2 lignes sont tracées au sol à dans le prolongement des couloirs (1/4 de table).</p> <p>Serveur en A : service libre.</p> <p>Receveur : excentré du côté revers ou CD (2 pieds sur ou au-delà de la ligne, et il peut changer de position à chaque service).</p>  <p><b>CONSIGNE :</b> A doit essayer de marquer dans la zone D ou G.</p>	<p>Serveur : service libre</p> <p>Receveur : doit retourner côté CD en poussant la balle.</p>  <p><b>CONSIGNE :</b> A doit marquer en frappant la balle CD de façon à ce que l'adversaire ne renvoie pas la balle sur la table (toute).</p>	<p>2 lignes sont tracées au sol à 1 m de la table.</p> <p>Serveur : service libre</p> <p>Receveur : derrière la ligne située à 1 m de la table.</p>  <p><b>CONSIGNE :</b> A ou B doit essayer de marquer en 3 touches de balles.</p>

## Contenus d'enseignement Etape 3 : en terminale. Ce qui sera évalué et comment ?

### L'essentiel en terminale

Articulation entre la logique de l'élève et la logique de l'APS	LOGIQUE des APS de RAQUETTES		
	Critères ou registres d'observation communs aux APS de raquettes		
INTENTIONNALITÉ DE L'ÉLÈVE Compétences recherchées chez l'élève	Espace de jeu utilisé Types de trajectoires Varier Droite-Gauche tendu et court-long	Types de coups ou actions sur la balle Maîtriser le couple énergie orientation de la raquette pour frotter la balle	Schémas tactiques Provoquer la faute ou marquer en utilisant la vitesse et/ou le jeu latéral
LIRE l'adversité	établit la relation entre le moment d'interception de la balle et la vitesse de la balle.	repère les points forts et faibles chez son adversaire (R ou CD) interprète les effets simples donnés à la balle par l'adversaire et en déduit des conséquences en termes d'orientation de son plan de raquette.	repère quand la position de l'adversaire est excentrée ou ses fautes de remplacement pour jouer à l'opposé ou jouer le contre-pied.
DÉCIDER d'un projet gain de point	joue des trajectoires tendues en contrastant la direction pour prendre l'initiative varie les trajectoires et les zones de rebond dans une même série de services pour gêner.	utilise des services à effets coupés et/ou latéraux pour se mettre en position favorable au retour de service change de rythme au cours du set pour éviter que l'adversaire "s'habitue".	met en œuvre des schémas tactiques simples à partir du service, pour placer ses coups forts modifie sa tactique en cours de match.
AGIR sur le rapport de forces		ferme sa raquette et accélère le mouvement pour lifter sa balle et les accélérer ouvre ou ferme sa raquette et son geste en fonction de la hauteur de frappe.	
S'IMPOSER dans le duel	produit des trajectoires hautes et profondes pour obliger son adversaire à reculer.	répond à la frappe adverse par des blocs (contres près de la table).	tente de conclure sur les points faibles de l'adversaire.
S'ENGAGER dans le duel	utilise un service nouveau en fin de set cherche à mettre en difficulté l'adversaire à tout moment.		
ETRE autonome dans l'affrontement	conseille un élève à partir d'une observation sur fiche respecte les consignes et les thèmes des situations arbitre un match en faisant respecter les règles normales et en solutionnant les conflits s'auto-organisent sur un atelier à partir d'une fiche de description de routines ou situations.		

### Situations évaluation

Règles de jeu	Espace de jeu utilisé Types de trajectoires	Types de coupes ou actions sur la balle	Schémas tactiques
Chaque joueur engage 2 fois 5 services. Le match se déroule normalement jusqu'au gain du point par l'un des 2 adversaires. Tous les points sont comptés. Les points marqués en respectant la CONSIGNE sont valorisés. Les points "consignes" peuvent être marqués par les 2 adversaires à tous moments.	2 feuilles A3 sont placées par les joueurs dans le camp adverse où ils le désirent. Serveur en A : service libre. Receveur : position libre. 	Serveur : service libre Receveur : 2 retours en poussant la balle. 	2 zones de 3/4 de table sont tracées dans chaque camp. Serveur : service et jeu sur toute la table Receveur : retour et jeu sur le 3/4 de table adverse. 
	<b>CONSIGNE :</b> A doit essayer de marquer dans l'une des 2 feuilles.	<b>CONSIGNE :</b> A doit marquer en utilisant 2 fois son revers.	<b>CONSIGNE :</b> A doit essayer de marquer en 3 touches de balles.





