

**Compétence 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.

Connaissances :	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p><b>Connaissances Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Le vocabulaire spécifique : les effets (coupé, lifté, latéral), les coups (smash, bloc, poussette sans effet).</li> <li><input type="checkbox"/> Les modalités de réalisation des différents coups et effets au service permettant de créer une situation favorable.</li> <li><input type="checkbox"/> Les conséquences des rotations sur l'après rebond (sur la table et sur la raquette adverse).</li> <li><input type="checkbox"/> Les principes de réalisation pour renvoyer une balle reçue avec effet.</li> <li><input type="checkbox"/> De quelques schémas de jeu simples.</li> <li><input type="checkbox"/> Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire (donné après observation).</li> </ul> <p><b>Liés aux autres rôles :</b> L'arbitre / organisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Les modalités d'organisation d'un tournoi (phases de poules, tableau à élimination directe, tableau avec repêchage, compétitions par équipe).</li> <li><input type="checkbox"/> L'élaboration et la gestion d'une feuille de match, de rencontre, de résultats, de classement.</li> </ul> <p>L'observateur / conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Quelques critères simples pour observer son partenaire (déplacement, coup utilisé et effet produit (conséquence de la rotation sur la table et sur la raquette) espace défendu et attaqué, moment de frappe).</li> </ul>	<p><b>Capacités Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Se créer une arme au service en jouant placé, accéléré et/ou avec effets simples.</li> <li><input type="checkbox"/> Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer la balle suivante.</li> <li><input type="checkbox"/> Jouer latéralement (et aussi en profondeur au service) en exploitant le point faible adverse.</li> <li><input type="checkbox"/> En situation favorable, reconnaître les paramètres essentiels de la balle adverse (la direction, la hauteur, la vitesse, la profondeur) pour mettre l'adversaire en difficulté en accélérant et/ou en plaçant la balle.</li> <li><input type="checkbox"/> Se placer rapidement pour frapper équilibré en différenciant le temps de déplacement du temps de frappe.</li> <li><input type="checkbox"/> Se replacer immédiatement après avoir été débordé afin d'être de nouveau disponible pour la frappe suivante.</li> <li><input type="checkbox"/> Se rappeler les conseils donnés par son partenaire pour les exploiter.</li> <li><input type="checkbox"/> Construire des schémas de jeu simples à partir du service, notamment avec effet.</li> </ul> <p><b>Liés aux autres rôles :</b> L'arbitre / organisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Se répartir les rôles pour gérer un tournoi et reporter les résultats pour organiser la suite des rencontres.</li> <li><input type="checkbox"/> L'observateur / conseiller :</li> <li><input type="checkbox"/> Repérer un point fort et un point faible du camarade observé et de son adversaire.</li> <li><input type="checkbox"/> A partir des constats précédents, conseiller un partenaire pour définir un projet de jeu simple.</li> </ul>	<p><b>Attitudes Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Etre persévérant et motivé dans l'apprentissage de coups spécifiques et dans l'exécution de régularités simples.</li> <li><input type="checkbox"/> Etre dans l'intention de rupture dès le service et sur chaque balle favorable.</li> <li><input type="checkbox"/> Etre concentré pour rester lucide et choisir les stratégies les plus pertinentes.</li> <li><input type="checkbox"/> Tenir compte des conseils donnés par son partenaire en les considérant comme une aide et non comme une critique.</li> <li><input type="checkbox"/> Oser prendre des risques pour progresser même si cela peut entraîner la perte du point ou au contraire savoir attendre une balle favorable pour marquer le point.</li> </ul> <p><b>Liés aux autres rôles :</b> L'arbitre / organisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Etre impartial et rigoureux dans l'arbitrage, gérer les points litigieux.</li> <li><input type="checkbox"/> Organiser le temps et l'espace pour que le groupe fonctionne efficacement en situation d'apprentissage, de match ou de tournoi.</li> </ul> <p>L'observateur / conseiller</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Relever avec précision des informations sur tout le match pour repérer l'évolution du rapport de force.</li> <li><input type="checkbox"/> Etre disponible (attentif et concentré) pour se mettre au service de son partenaire.</li> </ul>	<p><b>CMS1 :</b> Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation des règles</p> <p><b>CMS2 :</b> organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages, ranger, travailler en équipe et s'entraider</p> <p><b>CMS3 :</b> se mettre en projet par l'identification ou collectives des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec</p> <p><b>CMS4 :</b> se connaître, se préparer, se préserver par la gestion de ses efforts, en sachant s'échauffer, récupérer, identifier les facteurs de risque Maîtriser ses émotions, prendre des décisions adaptées</p>

**Liens avec le socle :** une activité Compétence 1: Transmettre d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi. Compétence 3: Exploiter les données fournies pour analyser son efficacité et adapter son projet tactique. Assurer les calculs et la progression des rencontres. Compétence 6: S'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux pour permettre l'organisation d'un tournoi et les progrès des camarades. Compétence 7: Connaissance de soi, son point fort, son point faible. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement l'organisation d'un tournoi et les séquences de conseils dans pourtant individuelle.