

Priorités par niveau – cycle 4

Domaines du socle	5 ^{ème}	4 ^{ème}	3 ^{ème}	Compétences générales (GC)
Des langages pour penser et communiquer	+ + +	+ +	+ +	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)
Les méthodes et outils pour apprendre	+ +	+	+ + +	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)
La formation de la personne et du citoyen	+	+ + +	+ +	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	+	+ +	+ +	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)
Les représentations du monde et de l'activité humaine	+ +	+	+	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)
Thème prioritaire	Développement des compétences et des connaissances dans les APSA pour former un pratiquant et un organisateur autonome.	Intégrer et incorporer un cadre pour savoir pratiquer seul avec plaisir dans le but d'un entretien de soi éclairé.	Savoir analyser la pratique (de soi ou d'un tiers) afin d'élaborer un projet en vue d'une pratique plus efficace.	Thème prioritaire

Champs d'apprentissage 4 : axes prioritaires

Champ d'apprentissage 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (A1)	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique (A2)	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre (A3)	Observer et co-arbitrer (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)	<ul style="list-style-type: none"> Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire. Communiquer par des langages corporels et verbaux. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème} 				
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)	<ul style="list-style-type: none"> Analyser et réguler un projet de jeu/ 3^{ème} 		<ul style="list-style-type: none"> Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives. 3^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème} 	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)		<ul style="list-style-type: none"> Respecter des règles de fonctionnement collectif. 4^{ème} Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Relativiser le gain et la perte d'une rencontre. 4^{ème} 	
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)	<ul style="list-style-type: none"> S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives. 5^{ème} 4^{ème} 				<ul style="list-style-type: none"> S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif. 4^{ème}

Tennis de table

APSA : Tennis de table		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (A1)	Adapter son engagement moteur en fonc° de son état physique (A2)	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre (A3)	Observer et co-arbitrer (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Compétences visées				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'être en position de pivot pour servir réglementairement, renvoyer en coup droit et en revers. 5^{ème} 4^{ème} Être capable de renvoyer la balle dans les 4 espaces de la table adverse. 5^{ème} 4^{ème} Être capable d'accélérer une balle ou faire des effets (coupé, lift.) 4^{ème} 				
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)				<ul style="list-style-type: none"> Être capable de remplir une feuille d'observation ou de match selon des indices imposés. 5^{ème} Être capable d'utiliser une feuille de match, d'observation, de projet ou l'IPad 4^{ème} 	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)			<ul style="list-style-type: none"> Être capable de coopérer pour progresser et faire progresser. 5^{ème} Être capable de respecter le cadre du fonctionnement du cours. 4^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'arbitrer un match (score à voix haute, annonce des fautes et du serveur) et de gérer un tournoi. 5^{ème} 4^{ème} 	
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de mettre en acte une intention tactique dans le but de soi de maintenir l'échange, soit de rompre l'échange. 5^{ème} 4^{ème} Savoir prendre en compte une contrainte adverse ou savoir s'adapter à une contrainte pour gagner ou ne pas perdre l'échange. 4^{ème} 				Être capable de pratiquer avec une volonté de gagner l'opposition. 4 ^{ème}

	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
Global	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : frappes « explosives » et non contrôlées. Mauvaise saisie de la raquette. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : ne joue que les balles de face par des frappes de haut en bas (poêle à crêpes) ou de bas en haut (tapette a mouche) • <u>Déplacements</u> : pas de déplacements, les pieds non décalés et les jambes tendues. • <u>Intention tactique</u> : L'élève arrive à toucher et frapper la balle. L'élève cherche à ne pas perdre la balle. • <u>Arbitrage</u> : L'élève est spectateur • <u>Observation</u> : L'élève ne remplit pas les feuilles de match ou d'observation. • <u>TICE</u> : L'élève s'amuse avec la tablette ou l'utilise à mauvais escient. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : le service est encore très aléatoire. L'élève arrive à renvoyer dans le camp adverse, mais ne contrôle pas les trajectoires produites (bcp de frappes vers le bas ou l'avant). Position les deux pieds de face. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : Les élèves poussent la balle par des frappes encore balistiques. Les trajectoires sont soit tendues, soit vers le ciel. L'espace de renvoi est aléatoire, mais plutôt vers le centre de la table. • <u>Déplacements</u> : début de déplacements sur les côtés, les pieds non décalés. • <u>Intention tactique</u> : L'élève essaie de renvoyer vers le centre de la table adverse (ou du moins de l'autre côté du filet). L'élève cherche à renvoyer la balle et attend l'erreur adverse. • <u>Arbitrage</u> : L'élève compte les points dans sa tête avec parfois des erreurs d'arbitrage. • <u>Observation</u> : L'élève remplit les feuilles, mais avec beaucoup d'erreurs ou de manière non pertinente. • <u>TICE</u> : L'élève utilise la tablette avec peu d'erreurs de manipulation. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : le service est régulier et assuré. L'élève sait renvoyer en CD et en revers depuis une position en pivot. L'élève arrive parfois à smasher sur des trajectoires très favorables. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : L'élève renvoie dans les 4 espaces de la table par des trajectoires contrôlées. L'élève arrive à pivoter sur ses appuis pour frapper. • <u>Déplacements</u> : L'élève est en pivot et commence à se déplacer sur les côtés. • <u>Intention tactique</u> : L'élève sait jouer au centre avec des trajectoires hautes pour « jouer avec » et jouer sur les espaces excentrés et de manière plus tendue pour « jouer contre ». L'élève cherche à mettre l'adversaire en difficulté. • <u>Arbitrage</u> : L'élève compte le score à voix haute sans se tromper. • <u>Observation</u> : Les feuilles sont correctement remplies. • <u>TICE</u> : L'élève est capable d'utiliser correctement la tablette en présence de l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : L'élève sait faire des services rapides et/ou placés des deux côtés. Le CD et le revers sont maîtrisés, de face et en diagonale. L'élève sait smasher et/ ou faire des effets simples (coupé, lift) sur une balle haute et favorable. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : L'élève joue de manière excentrée en alternant les lieux de renvoi. La trajectoire est plus tendue. L'élève commence à utiliser des trajectoires courbes (effets). • <u>Déplacements</u> : L'élève est en pivot et se déplacer sur les coté et un peut d'avant en arrière. • <u>Intention tactique</u> : L'élève différencie en acte « jouer avec » et « jouer contre ». Il cherche à rompre rapidement et sans que l'adversaire ne touche la balle. L'élève s'adapte à l'adversaire pour chercher à rompre l'échange. • <u>Arbitrage</u> : L'élève compte le score à voix haute et explique les fautes. Il sait organiser un tournoi. • <u>Observation</u> : Les feuilles sont correctement remplies. • <u>TICE</u> : L'élève est autonome dans l'usage de la tablette.
Indic. de cpt	<ul style="list-style-type: none"> • Ne dépasse pas l'exercice 6 de TT'EPS 	<ul style="list-style-type: none"> • Valide l'exercice 7 de TT'EPS, mais ne valide pas « jouer avec pour jouer contre ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Valide l'exercice 7 de TT'EPS et le palier 3 de « jouer avec pour jouer contre ». • Peu de points bonus marqués 	<ul style="list-style-type: none"> • Valide l'exercice 7 de TT'EPS et le palier 3 de « jouer avec pour jouer contre ». • Nombreux points bonus marqués

5^{ème} – Thème → entraide + arbitrage + maîtrise relation joueur/balle + jouer avec pour jouer contre + « 5-4-3-2-1 »

Être capable de savoir observer (A4-CG2), arbitrer seul un match (A4-CG3) et coopérer pour progresser (A3-CG3) afin de savoir jouer en position de pivot pour réaliser des services réglementaires, des coups droits et des revers (A1-CG1) en visant les 4 espaces de la table (A1-CG1) et différencier « jouer avec » et « jouer contre » (A1-CG5) dans le but rechercher à élaborer et réaliser une stratégie pour gagner ses matchs rapidement ou en s'adaptant et distribuant au mieux des contraintes.

Dispositif : 3 paliers de référence = 3 dispositifs. 1^{er} = cf. TT'EPS, 2^{ème} = « jouer avec pour jouer contre », 3^{ème} = « 5-4-3-2-1 ». Tous les élèves partent de l'exercice 1 de TT'EPS. Passage au niveau supérieur par validation de la situation clé. En opposition, « point bonus » si le point est marqué sans que l'adversaire ne touche la balle.

Proposition

5 ^{ème}	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
A1-CG1 Motricité Technique	L'EXPLOSIF SANS CONTRÔL <ul style="list-style-type: none"> L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. Il ne sait faire que des frappes explosives verticales (poêle à crêpe ou tapette à mouches) La balle arrive très rarement sur la table. La saisie se fait avec des doigts sur l'une des faces. Il n'y a pas de déplacement, pieds de face, voir à l'amble lors des frappes. 	LE POUSSEUR DE BALLES CONTRÔLÉES <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait servir réglementairement, mais avec une trajectoire haute. L'élève sait renvoyer la balle par des frappes aléatoires, parfois tendues. Le coude reste collé au côté. La balle arrive souvent au centre de la table ou le renvoi est non intentionnel. La saisie se fait avec parfois avec l'index sur le manche. L'élève reste de face et ne se déplace que très peu. 	LE SERVEUR RENVOYEUR STABLE EN COUP DROIT & REVERS <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait servir réglementairement de manière rasante. Il sait renvoyer en coup droit et en revers en position de pivot. Il commence à contrôler l'orientation de la raquette et le trajet de la main pour produire une trajectoire désirée. Il sait renvoyer intentionnellement la balle dans le ¼ de la table choisie. La saisie est correcte. L'élève est en position de pivot et sait se mettre à distance de la balle pour la renvoyer. Début de déplacement latéral. 	LE SERVEUR MULTI COUP <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait servir réglementairement en CD et en revers, en ligne droite et en diagonale. Il sait faire des CD, revers relativement stabilisés lorsqu'il est dans une bonne position. Il commence à savoir accélérer une balle favorable, voir faire des effets. La saisie est bonne L'élève sait se déplacer pour être toujours à distance de frappe.
A4-CG2 Observation	LE NON-OBSERVATEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève ne remplit pas correctement la feuille d'observation. 	LE BÂCLEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève remplit la feuille d'observation avec des erreurs ou a besoin d'une aide pour l'épauler. 	L'OBSERVATEUR AUTONOME <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation seul. 	L'OBSERVATEUR RESSOURCE <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation et aide les autres qui ont de la difficulté.
A4-CG3 Arbitrage	L'ABSENT <ul style="list-style-type: none"> L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur. 	L'ARBITRE MUET <ul style="list-style-type: none"> L'élève compte les points dans sa tête. L'élève ne maîtrise pas toutes les règles. 	L'ARBITRE COMPTEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève compte à voix haute et annonce les fautes. L'élève maîtrise toutes les règles principales. 	L'ARBITRE PÉDAGOGUE <ul style="list-style-type: none"> L'élève compte à voix haute, annonce le serveur et explique les fautes. L'élève maîtrise toutes les règles.
A3-CG3 Coopération	LE SOLO <ul style="list-style-type: none"> L'élève travaille exclusivement seul, refuse d'aider autrui et refuse de travailler avec un partenaire. 	L'AMI-AMI <ul style="list-style-type: none"> L'élève accepte l'aide ou n'aide, mais uniquement un camarade « ami » dans le cadre d'une coopération organisée. 	LE COOPÉRATEUR PONCTUEL <ul style="list-style-type: none"> L'élève accepte l'aide et aide quel que soit le camarade dans le cadre d'une coopération organisée. 	LE COOPÉRATEUR PERPÉTUEL <ul style="list-style-type: none"> L'élève est toujours en train d'aider les autres même si cela n'est pas organisé.
A1-CG5 Intention tactique	LE JOUEUR CONTRE LUI-MÊME <ul style="list-style-type: none"> L'élève frappe la balle avec la seule intention tactique de la renvoyer de l'autre côté du filet. 	LE JOUEUR ESSAYANT D'ÊTRE AVEC <ul style="list-style-type: none"> L'élève a comme intention, celle de renvoyer le problème posé par la balle en essayant de la renvoyer en direction de la zone centrale adverse. 	LE JOUEUR AVEC et le JOUEUR DÉSTABILISANT <ul style="list-style-type: none"> L'élève cherche à renvoyer la balle pour mettre en difficulté l'adversaire sans prendre en compte sa position (jeu offensif égocentré) en jouant sur l'espace, voire sur des trajectoires un peu plus rapides. 	LE JOUEUR AVEC et le JOUEUR ATTAQUANT <ul style="list-style-type: none"> L'élève cherche à rompre rapidement l'échange en ayant une stratégie et parfois en étant opportuniste en profitant de balles favorables pour smasher.

4^{ème} – Thème → arbitrage + maîtrise relation joueur/balle + jouer avec pour jouer contre + « Cartaping ») :

Être capable de savoir remplir une feuille de match, d'observation, de projet ou d'utiliser à bon escient la tablette (A4-CG2). Savoir arbitrer seul un match (A4-CG3) et respecter de manière autonome le cadre de fonctionnement du cours (A3-CG3) afin de jouer en utilisant une position de pivot pour réaliser des services réglementaires, des coups droits et des revers en visant les 4 espaces de la table et en accélérant ou faisant des effets sur une balle favorable (A1-CG1) dans le but d'être dans une activité d'opposition authentique (A4-CG5) en différenciant « jouer avec » et « jouer contre » et en élaborant des stratégies adaptatives pour gagner ses matchs en s'adaptant et/ou distribuant au mieux des contraintes. (A1-CG5)

Dispositif : 3 paliers de référence = 3 dispositifs. 1^{er} = ct. TT'EPS, 2^{ème} = « jouer avec pour jouer contre », 3^{ème} = Cartaping . Tous les élèves partent de l'exercice 1 de TT'EPS. Passage au niveau supérieur par validation de la situation clé. En opposition, « point bonus » si le point est marqué sans que l'adversaire ne touche la balle.

Proposition

4 ^{ème}	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
A1-CG1 Motricité Technique	L'EXPLOSIF SANS CONTRÔL <ul style="list-style-type: none"> L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. Il ne sait faire que des frappes explosives verticales (poêle à crêpe ou tapette à mouches) La balle arrive très rarement sur la table. La saisie se fait avec des doigts sur l'une des faces. Il n'y a pas de déplacement, pieds de face, voir à l'amble lors des frappes. 	LE POUSSEUR DE BALLES CONTRÔLÉES <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait servir règlementairement, mais avec une trajectoire haute. L'élève sait renvoyer la balle par des frappes aléatoires, parfois tendues. Le coude reste collé au côté. La balle arrive souvent au centre de la table ou le renvoi est non intentionnel. La saisie se fait avec parfois avec l'index sur le manche. L'élève reste de face et ne se déplace que très peu. 	LE SERVEUR RENVOYEUR STABLE EN COUP DROIT & REVERS <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait servir règlementairement de manière rasante. Il sait renvoyer en coup droit et en revers en position de pivot. Il commence à contrôler l'orientation de la raquette et le trajet de la main pour produire une trajectoire désirée. Il sait renvoyer intentionnellement la balle dans le ¼ de la table choisie. La saisie est correcte. L'élève est en position de pivot et sait se mettre à distance de la balle pour la renvoyer. Début de déplacement latéral. 	LE SERVEUR MULTI COUP OPPORTUNISTE <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait servir règlementairement en CD et en revers, en ligne droite et en diagonale. Il sait faire des CD et des revers avec peu de fautes directes lorsqu'il est bien placé. Il sait accélérer et/ou produire des effets sur une balle favorable. La saisie est bonne L'élève sait se déplacer pour être toujours à distance de frappe.
A4-CG2 Fiche tournoi, projet, observation	LE NON-OBSERVATEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève ne remplit pas correctement les feuilles d'observation, de projet et/ou de match. 	LE BÂCLEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève remplit la feuille d'observation, de projet et/ou de match de manière superficielle avec des erreurs ou a besoin d'une aide pour l'épauler. 	L'OBSERVATEUR AUTONOME <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation, de projet et/ou de match seul. 	L'OBSERVATEUR RESSOURCE <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation, de projet et/ou de match et aide les autres qui ont de la difficulté.
A4-CG3 Arbitrage	L'ABSENT <ul style="list-style-type: none"> L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur. 	L'ARBITRE MUET <ul style="list-style-type: none"> L'élève compte les points dans sa tête. L'élève ne maîtrise pas toutes les règles. 	L'ARBITRE COMPTEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève compte à voix haute et annonce les fautes. L'élève maîtrise toutes les règles principales. 	L'ARBITRE PÉDAGOGUE <ul style="list-style-type: none"> L'élève compte à voix haute, annonce le serveur et explique les fautes. L'élève maîtrise toutes les règles.
A3-CG3 Règles	LE NON REPECTUEUX <ul style="list-style-type: none"> L'élève ne respecte pas les règles de fonctionnement et celle du groupe. 	LE CONTRAIN <ul style="list-style-type: none"> L'élève respecte les règles parce qu'il y est contraint. 	L'INTÉGRATEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève respecte les règles de la classe, du groupe et de fonctionnement. 	L'AUTONOME <ul style="list-style-type: none"> L'élève est n régulateur au sein de la classe et permet l'intégration des règles pas les autres
A1-CG5 Intention tactique	LE JOUEUR CONTRE LUI-MÊME <ul style="list-style-type: none"> L'élève frappe la balle avec la seule intention tactique de la renvoyer de l'autre côté du filet. Il ne sait pas utiliser les cartes. 	LE JOUEUR ESSAYANT D'ÊTRE AVEC <ul style="list-style-type: none"> L'élève a comme intention, celle de renvoyer le problème posé par la balle en essayant de la renvoyer en direction de la zone centrale adverse. Il utilise les cartes comme moyen de gêner en elle-même l'adversaire, mais ne sait pas en profiter. 	LE JOUEUR AVEC et le JOUEUR DÉSTABILISANT <ul style="list-style-type: none"> L'élève cherche à renvoyer la balle pour mettre en difficulté l'adversaire sans prendre en compte sa position (jeu offensif égocentré) en jouant sur l'espace, voire sur des trajectoires un peu plus rapides. Il a compris l'intérêt tactique des cartes et commence à adapter son jeu en fonction de celles-ci. 	LE JOUEUR AVEC et le JOUEUR ATTAQUANT <ul style="list-style-type: none"> L'élève cherche à gagner l'échange sur un coup en prenant en compte son adversaire. Il utilise les cartes à bon escient en sachant comment profiter ou s'adapter au mieux pour en tirer un avantage ou en limiter les conséquences.
A5-CG5 Jeu authentique	LE NON ADAPTÉ <ul style="list-style-type: none"> L'élève ne différencie pas « jouer avec » et « jouer contre ». 	L'EGOCENTRÉ CAPABLE <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait faire la différence entre jouer en coopération et en opposition. Mais il joue selon son envie et non selon le type de situation proposée. 	L'ATTAQUANT D'ABORD <ul style="list-style-type: none"> L'élève sait jouer en coopération et en opposition. Cependant, en coopération il n'est pas véritablement une aide ou un facilitateur. 	L'ADAPTÉ <ul style="list-style-type: none"> L'élève prend pleinement le rôle et adapte son jeu selon qu'il joue en coopération ou en opposition.