

C4_CA4 evaluation competence TdT 4e

	Maîtrise insuffisante 10	Maîtrise fragile 25	Maîtrise satisfaisante 40	Très bonne maîtrise 50
Motricité & Technique (A1-CG1) 28%	L'EXPLOSIF SANS CONTRÔL : 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 : 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 : 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 OPPORTUNISTE : L'élève sait servir réglementairement 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.
Fiche tournoi, projet, observation (A4-CG2) 10%	LE NON-OBSERVATEUR : L'élève ne remplit pas correctement les feuilles d'observation, de projet et/ ou de match.	LE BÂCLEUR : 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 : L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation, de projet et/ ou de match seul.	L'OBSERVATEUR RESSOURCE : L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation, de projet et/ ou de match et aide les autres qui ont de la difficulté.
Arbitrage (A4-CG3) 15%	L'ABSENT : L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur.	L'ARBITRE MUET : L'élève compte les points dans sa tête. Il ne maîtrise pas toutes les règles.	L'ARBITRE COMPTEUR : L'élève compte à voix haute et annonce les fautes. Il maîtrise toutes les règles principales.	L'ARBITRE PÉDAGOGUE : L'élève compte à voix haute, annonce le serveur et explique les fautes. Il maîtrise toutes les règles.
Règles (A3-CG3) 10%	LE NON REPECTUEUX : L'élève ne respecte pas les règles de fonctionnement et celle du groupe.	LE CONTRAIN : L'élève respecte les règles parce qu'il y est contraint.	L'INTÉGRATEUR : L'élève respecte les règles de la classe, du groupe et de fonctionnement.	L'AUTONOME : L'élève est n régulateur au sein de la classe et permet l'intégration des règles pas les autres
Intention tactique (A1-CG5) 27%	LE JOUEUR CONTRE LUI-MÊME : 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 : 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 : 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 : 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 ou mieux pour en tirer un avantage ou en limiter les conséquences.
Jeu authentique (A5-CG5) 10%	LE NON ADAPTÉ : L'élève ne différencie pas « jouer avec » et « jouer contre ».	L'EGOCENTRÉ CAPABLE : 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 : L'élève sait jouer en coopération et en opposition. Cependant, en coopération il n'est pas véritablement une aide ou un facilitateur.	L'ADAPTÉ : L'élève prend pleinement le rôle et adapte son jeu selon qu'il joue en coopération ou en opposition.