|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Matière** | **Connaissances** | **Capacités declines dans une situation d’apprentissage** |
| **Tennis de table**  **BP2**  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 laballe notamment au service.  Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre. | Connaissances  Du pratiquant :  • Le vocabulaire spécifique : les effets (coupé, lifté,  latéral), les coups (smash, bloc, poussette sans effet).  • Les modalités de réalisation des différents coups et  effets au service permettant de créer une situation favorable.  • Les conséquences des rotations sur l’après rebond  (sur la table et sur la raquette adverse).  • Les principes de réalisation pour renvoyer une balle reçue avec effet.  • De quelques schémas de jeu simples.  • Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire (donné après observation).  Liées aux autres rôles :  L’arbitre / organisateur :  • Les modalités d’organisation d’un tournoi (phases de poules, tableau à élimination directe, tableau avec repêchage, compétitions par équipe).  • L’élaboration et la gestion d’une feuille de match, de rencontre, de résultats, de classement.  L’observateur / conseiller :  • 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). | Attitudes  Du pratiquant :  • Etre persévérant et motivé dans l'apprentissage de coups spécifiques et dans l’exécution de régularités simples.  • Etre dans l'intention de rupture dès le service et sur chaque balle favorable.  • Etre concentré pour rester lucide et choisir les stratégies les plus pertinentes.  • Tenir compte des conseils donnés par son partenaire en les considérant comme une aide et non comme une critique.  • Oser prendre des risques pour progresser même si cela peut entraîner la perte du point ou au contraire savoir attendre une balle favorable pou rmarquer le point.  Liées aux autres rôles :  L’arbitre / organisateur :  • Etre impartial et rigoureux dans l'arbitrage, gérer les points litigieux.  • Organiser le temps et l’espace pour que le groupe fonctionne efficacement en situation d’apprentissage, de match ou de tournoi.  L’observateur / conseiller  • Relever avec précision des informations sur tout le match pour repérer l’évolution du rapport de force.  • Etre disponible (attentif et concentré) pour se mettre au service de son partenaire. |