

TENNIS DE TABLE

Compétence niveau 2 : 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 (informations que doit s'appropriier l'élève sur les APSA, sa propre activité ou celle d'autrui)	Capacités (mise en œuvre des connaissances, mobilisation des ressources pour agir)	Attitudes (comportement que l'élève doit avoir dans ses relations à lui-même, aux autres et à l'environnement)
<ul style="list-style-type: none"> - Mise en relation des trajectoires produites et des possibilités de retour - Connaître le règlement adapté - Identifier un effet coupé, un effet lifté, et leurs conséquences sur la raquette adverse en jeu - Connaître son point fort et son point faible - Reconnaître avec l'aide d'un camarade observateur le point fort et le point faible de ses adversaires 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en jeu avec une intention stratégique (service rapide, placé ou avec de l'effet) - Varier les placements de balle (court-long, droite-gauche) - Déclencher intentionnellement des attaques en produisant des trajectoires rapides et/ou rasant le filet 	<ul style="list-style-type: none"> - Etre capable d'arbitrer - Etre capable d'observer les points forts et les points faibles d'un camarade à partir de critères simples - Modifier son jeu en fonction de l'opposition proposée - Etre capable de mettre en œuvre une tactique pour battre son adversaire avec l'aide d'un observateur - Savoir s'échauffer de manière spécifique
<p>Situation proposée : matchs en simple par poules de 4 de niveau en 2 manches gagnantes de 15 points avec changement de côté à 8 en cas de troisième manche</p>		