

TENNIS DE TABLE COLLEGE COUSTEAU 2018-

Classe de **quatrièmes** Attribution du bonus en fonction de la TABLE

Tables 6-7 <i>Élèves qui soulèvent</i>	Tables 3-4-5 <i>Élèves qui ont un jeu de renvoi au milieu</i>	Tables 1-2 <i>Élèves qui attaquent en jouant au fond de la table adverse</i>
Points offensifs : Points directs et points sur faute avec trajectoire sous le surfilet <i>Objet d'enseignement : Pousser la balle avec le revers</i>	Points offensifs : Points directs et points sur faute en dehors de la feuille blanche positionnée au milieu de la table adverse <i>Objet d'enseignement : Pousser la balle avec le revers et le coup droit au fond de la table adverse</i>	Points offensifs : Points directs et points sur faute en dehors de la feuille blanche positionnée au fond de la table adverse + smash sur toute la table <i>Objet d'enseignement : Frapper la balle avec le revers et le coup droit sur les côtés du fond de la table adverse</i>

Compétence générale **DOMAINE 1.4 LANGAGE DES ARTS ET DU CORPS**

Composante : « *S'organiser tactiquement pour gagner le duel* »

Note sur 8 points Nombre de points offensifs sur 3 matchs en 8 points <i>Si plus de matchs joués, les 3 meilleurs sont retenus</i>			Note sur 4 points Classement dans la classe		
Nombre de pts offensifs	Points sur 8	Niveau de maîtrise	Garçons	Points sur 4	Filles
8 et+	8 pts	Très bonne maîtrise	Poules 1-2	4 pts	Poule 3
7	7 pts		Poules 3-4	3 pts	Poule 4
6	6 pts	Maîtrise satisfaisante	Poule 5	2 pts	Poule 5
5	5 pts		Poule 6	1 pt	Poule 6
4	4 pts				
3	3 pts	Maîtrise fragile			
2	2 pts				
1	1 pt	Maîtrise insuffisante			
0	0 pt				

Compétence générale **DOMAINE 2 METHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE** Composante « *Travailler en équipe* »

Compétence générale **DOMAINE 3 FORMATION CITOYEN** Composante « *Comprendre et respecter des règles communes* »

Note SUR 4 POINTS Organisation du tournoi			Note SUR 4 POINTS Respect des règles		
Acquisitions attendues	Points /4	Maîtrise	Acquisitions attendues	Points /4	Maîtrise
-Connaissance du règlement et autorité dans la gestion -Distingue point normal/point offensif -Tenue de la fiche complète -Coordination arbitre-secrétaire	4	TB maîtrise	-Installation-rangement -Respect ponctualité (cour-vestiaire) -Respect écoute consignes -Respect autrui et enseignant	4	TB maîtrise
4 Rôles tenus assez bien	3	Maitrise Satisfaisante	4 Critères assez bien	3	Maitrise Satisfaisante
3 critères sur 4	2	Maitrise fragile	3 critères sur 4	2	Maitrise fragile
≤ 2 critères	0-1	Maitrise insuffisante	≤ 2 critères	0-1	Maitrise insuffisante

FEUILLE DE MATCHS <i>Gagner avec le bonus</i>									
Entrez vos noms	Poule numéro 1 2 3 4 5 6 7							Entourer la poule	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ENTOURER LES POINTS OFFENSIFS

EXEMPLE :

Laurent a gagné 8-6 sans bonus offensif (3 points), Pauline a perdu avec le bonus offensif

Poule à 3			Poule à 4			Poule à 5				
1	1	1	Pauline	●	●	●	●	●	●	●
2	2	2	Laurent	●	●	●	●	●	●	●
1	1	1								Bonus
2	2	2								Bonus
2	3	3								Bonus
3	4	4								Bonus
1	1	1								Bonus
3	4	5								Bonus
1	2	2								Bonus
2	3	3								Bonus
2	1	4								Bonus
3	3	5								Bonus
1	2	2								Bonus
3	4	4								Bonus
		3								Bonus
		5								Bonus
		1								Bonus
		4								Bonus
		2								Bonus
		5								Bonus
		1								Bonus
		3								Bonus

Entourer les r...

BADMINTON
Points offensifs en 6e
Devant/derrière
Points offensifs en 3e
En fonction de la tactique choisie, 2 choix parmi 3 tactiques :
1-Devant/derrière
2-Gauche/droite
3-Smash
TENNIS DE TABLE
Points offensifs en 4e
En fonction de la table : sous le fil ou en dehors de la zone blanche

Matches en 4 points - Bonus = 2 points offensifs	Matches en 8 points - Bonus = 4 points offensifs
Victoire+ bonus : 4 points	Victoire+ bonus : 4 points
Victoire sans bonus : 3 points	Victoire sans bonus : 3 points
Défaite avec bonus : 2 points	Défaite avec bonus : 2 points
Défaite en ayant marqué au moins 1 point offensif : 1point	Défaite en ayant marqué au moins 1 point offensif : 1point
Défaite sans point offensif : 0 point	Défaite sans point offensif : 0 point

Addition des points :

Entrer vos noms	Entrer vos points	<u>TOTAL</u>
▼	▼	

Classement :

1er		
2e		Monte Ou Reste ?
3e		
4e		
5e		Descend Ou Reste ?

En cas d'égalité entre élèves, c'est celui qui a gagné le match lors de leur rencontre qui est devant au classement.
Si l'égalité persiste, on compte les points offensifs.

Entourer les réponses

