

## C4\_CA4 : Tennis 3ème LCS

C4_CA4 : Tennis 3ème LCS	Maîtrise insuffisante 10	Maîtrise fragile 25	Maîtrise satisfaisante 40	Très bonne maîtrise 50
<b>Motricité &amp; Technique</b> (A1-CG1)  10%	<b>L'EXPLOSIF SANS CONTRÔLE :</b> L'élève ne sait faire que des frappes explosives verticales (poêle à crêpe ou tapette à mouches) La balle arrive très rarement dans le terrain. La saisie se fait avec l'index le long du manche et une tenue main haute. Il n'y a pas de déplacement, jeu à l'amble lors des frappes. Problème sur les 3 critères observables techniques : la mise à distance, l'attitude d'attention et les déplacements.	<b>LE POUSSEUR DE BALLEES CONTRÔLÉES :</b> L'élève sait servir réglementairement, mais avec une trajectoire haute. L'élève sait renvoyer la balle par des frappes aléatoires. La saisie se fait avec parfois avec l'index sur le manche. Des difficultés dans 2 éléments techniques observables parmi la mise à distance, l'attitude d'attention et les déplacements.	<b>LE SERVEUR RENVOYEUR STABLE EN COUP DROIT &amp; REVERS :</b> L'élève sait servir réglementairement de manière régulière. Il sait renvoyer en coup droit et en revers avec un coup préférentiel. Il commence à contrôler l'orientation de la raquette et le trajet de la main pour produire une trajectoire désirée. La saisie est correcte. L'élève est en attitude d'attention et sait se mettre à distance de la balle pour la renvoyer. 2 des 3 critères techniques sont maîtrisés : la mise à distance, l'attitude d'attention et les déplacements.	<b>LE SERVEUR MULTI COUP OPPORTUNISTE :</b> L'élève sait servir réglementairement. 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. Maîtrise des 3 critères techniques : la mise à distance, l'attitude d'attention et les déplacements.
<b>Solidarité</b> (A3-CG3)  20%	Je n'ai pas réussi de contrat et/ou je n'ai aidé personne	J'ai essayé d'aider au moins un camarade mais nous avons échoué. Je suis Rouge et j'ai réussi un contrat avec quelqu'un d'une autre couleur	J'ai réussi à aider un camarade à réussir un contrat ou 2 Rouge réussissent un contrat ensemble	J'ai réussi à aider plusieurs camarades à valider des contrats OU je suis Rouge et j'ai au moins 2 contrats avec 2 camarades Rouge
<b>CONTRAT : Le niveau du contrat réalisé</b> (A3-CG1,CG3)  15%	<b>Aucun contrat n'a été réalisé ou Rouge N1</b>	<b>Contrat Rouge N2</b> ou <b>Orange N1</b>	<b>Contrat orange N2</b> ou <b>vert N1</b>	<b>Contrat vert réalisé V2</b>
<b>CONTRAT : Adéquation entre le niveau du tournoi et le niveau du contrat</b> (A3-CG1,CG3)  25%	Aucun contrat réussi	Je suis niveau vert et je réussis seulement un contrat Rouge	Je réussis un contrat d'un niveau inférieur à ma couleur finale de tournoi	Je réussis au moins un contrat de ma couleur finale de tournoi
<b>Intention tactique - Stratégie</b> (A1-CG5)  10%	<b>LE JOUEUR CONTRE LUI-MÊME :</b> L'élève frappe la balle avec la seule intention tactique de la renvoyer de l'autre côté du filet.	<b>LA SAUVEGARDE :</b> 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.	<b>JOUEUR DÉSTABILISANT :</b> 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.	<b>JOUEUR ATTAQUANT RÉFLÉCHIT :</b> L'élève cherche à gagner l'échange sur un coup en prenant en compte son adversaire. Le joueur a repéré le point faible de son adversaire et insiste sur celui-ci
<b>Arbitrage ; Auto-arbitrage ; Règles</b> (A4-CG3)  10%	<b>L'ABSENT :</b> L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur.	<b>L'ARBITRE MUET :</b> L'élève compte les points dans sa tête. Il ne maîtrise pas toutes les règles.	<b>L'ARBITRE COMPTEUR :</b> L'élève compte à voix haute et annonce les fautes. Il maîtrise toutes les règles principales.	<b>L'ARBITRE PÉDAGOGUE :</b> L'élève compte à voix haute, annonce le serveur et explique les fautes. Il maîtrise toutes les règles.
<b>Tournoi</b> (A1 - CG1)  10%	<b>Je termine au terrain rouge</b>	<b>Je termine aux terrains orange</b>	<b>Je termine au terrain orange</b> mais <b>j'ai été souvent aux terrains vert</b>	<b>Je termine aux terrains vert et j'ai été majoritairement vert</b>