

La Balle Arc-En-Ciel

Guide d'évaluation

Ce test peut être mis en place en début, au cours ou à la fin d'un cycle Jeu de Raquettes sur le temps scolaire. Il peut également convenir pour une activité proposée sur le temps péri scolaire ou sur le hors temps scolaire (Club et autres).

Le test s'organise autour de 3 niveaux de compétences recensés chez les enfants (école primaire) : l'Envoi, le Renvoi et le Point au travers des règles du jeu. En aucune mesure ce test ne tient compte de la technique spécifique à l'activité mais il permet de situer les savoir-faire des participants au travers des compétences minimum requises pour pratiquer l'activité.

Le fait que le test s'organise en trois niveaux permet à chacun d'être évalué et de se voir valider une partie des tests de la balle Arc-En-Ciel. L'éducateur peut très bien faire passer une partie des tests en début de programme. Ceci permet de situer le niveau de chacun, d'orienter le travail effectué sur cette période d'apprentissage et éventuellement la terminer en faisant passer la suite des tests.

De la même manière, un enfant de l'école primaire peut obtenir le diplôme de la balle Arc-En-Ciel après 2 ou 3 cycles de Tennis de Table.

La première partie du test correspond à l'envoi : le test réussi permet de dire que l'enfant sait envoyer la balle, il est en mesure d'effectuer une mise en jeu.

Sur cette partie du test, l'attention de l'enfant doit être portée sur ce qu'il fait, ces yeux peuvent être fixés sur la balle et la raquette sans que rien autour ne vienne perturber la situation.

Situation : Faire "dormir" la balle sur la raquette : les enfants doivent maintenir la balle posée sur la raquette un minimum de 10s.

Objectif : DIRIGER, ORIENTER le mouvement du poignet en fonction du mouvement de la balle afin de stabiliser cette dernière sur la raquette.

Mise en place du test : A chaque palier l'éducateur dit "Top".

0s : 1er "Top", les enfants débutent la situation

7s : 2nd "Top", les enfants qui n'ont plus la balle sur la raquette s'assoient et restent assis.

10s : dernier "Top", les enfants qui n'ont plus la balle sur la raquette lèvent un bras. Les enfants dont la balle est encore sur la raquette stoppent et lèvent les deux bras.

Nombre d'essais par enfant : 3.

Note : 10s et plus=5pts; entre 7 et 10s=3pts; < à 7s=0pt.

Situation : Jonglages : les enfants effectuent 5 rebonds du Coup Droit. Les enfants effectuent ensuite 5 rebonds du Revers.

Objectif : MAITRISER SA FORCE

Mise en place du test : les enfants sont placés en binôme. Une période d'1mn. lors de laquelle l'un comptabilise les rebonds qu'effectue son binôme en Coup Droit. Le meilleur score est retenu.

Les rôles sont inversés la minute suivante.

Le même procédé est utilisé pour le Revers.

Les scores sont annoncés à l'éducateur entre chaque période.

Nombre d'essais par enfant : 1 période par enfant pour le Coup Droit; Idem pour le Revers. Le score du meilleur essai est retenu.

Note : 5 reb. et plus=5; entre 3 et 5=3; < à 3 reb.=0.

Situation : Mise en Jeu : les enfants effectuent 5 services du Coup Droit et 5 services du Revers.
Objectif : DIRIGER, MAITRISER SA FORCE et COORDONNER le mouvement de la main libre et celui de la main qui tient la raquette.

Mise en place du test : les enfants sont placés aux tables en binôme et chaque enfant possède une petite bassine (pot), l'une contient 5 balles, l'autre est vide. L'enfant qui possède les 5 balles exécute 5 services du Coup Droit, l'autre comptabilise les services réussis et ramasse les balles. Les enfants enchaînent les séries chacun à leur tour.

Le même procédé est utilisé pour le Revers.

Les scores sont annoncés à l'éducateur entre chaque période.

Nombre d'essais par enfant : 3 essais par enfant pour le Coup Droit; puis 3 essais par enfant pour le Revers, le score du meilleur essai est pris en compte.

Note : 5 services réussis = 5pts; entre 3 et 5=3; < à 3 =0.

La partie ENVOI de la Balle ARC En CIEL sera validée si la note est au minimum de 15/25

La seconde partie du test correspond au renvoi : le test réussi permet de dire que l'enfant sait renvoyer la balle, il est en mesure de faire un minimum d'échanges.

Sur cette partie du test, l'attention de l'enfant doit être portée sur la trajectoire de balle qui arrive, la réponse motrice apportée par l'enfant dépend de son analyse et de ses habiletés motrices.

Son regard ne doit plus être porté uniquement sur ce qu'il fait.

Situation : Les enfants effectuent 5 retours en Coup Droit puis 5 en Revers après un rebond au sol.

Objectif : Apprécier les trajectoires de balles qui arrivent et ajuster les TRAJECTOIRES des balles retournées.

Mise en place du test : l'éducateur distribue les balles (molles) dans un endroit précis de la table (les enfants ne doivent pas avoir de déplacements à faire). Les enfants sont placés en binôme en file indienne de l'autre côté. Un enfant exécute 5 renvois du Coup Droit, pour cela il laisse la balle rebondir une première fois sur la table puis une seconde fois au sol avant de la retourner. Son binôme comptabilise les retours corrects. Si les 5 renvois sont réussis, le binôme se place en fin de file et les rôles sont inversés, sinon l'enfant débute un nouvel essai.

Chaque enfant retient le meilleur score de son binôme et transmet les résultats à l'éducateur en fin de situation.

Le même procédé est utilisé en Revers

Nombre d'essais par enfant : Maximum de 3 essais par enfant en Coup Droit. Idem en Revers

Note : 5 renvois=5pts; entre 3 et 5=3pts; < à 3=0pt.

Situation : Les enfants effectuent 5 retours en Coup Droit puis 5 en Revers dans une zone précise.

Objectif : Apprécier les trajectoires de balles qui arrivent et ajuster la DIRECTION des balles retournées.

Mise en place du test : l'éducateur distribue les balles (molles) dans un endroit précis de la table (les enfants ne doivent pas avoir de déplacements à faire). Les enfants sont placés en binôme en file indienne de l'autre côté. Un enfant exécute 5 renvois du Coup Droit dans la demi-table Coup Droit de l'éducateur (sans rebond au sol). Son binôme comptabilise les retours corrects. Si les 5 renvois sont réussis, le binôme se place en fin de file et les rôles sont inversés, sinon l'enfant débute un nouvel essai.

Chaque enfant retient le meilleur score de son binôme et transmet les résultats à l'éducateur en fin de situation.

Le même procédé est utilisé en Revers. (les balles sont alors retournées dans la demi-table Revers de l'éducateur)

Nombre d'essais par enfant : Maximum de 3 passages par enfant en Coup Droit. Idem en Revers

Note : 5 renvois=5pts; entre 3 et 5=3pts; < à 3=0pt.

Situation : Les enfants effectuent des échanges pendant un minimum de 6s.

Objectif : Apprécier les trajectoires de balles qui arrivent, SE PLACER et retourner correctement la balle.

Mise en place du test : A chaque palier l'éducateur dit "Top".

0s : 1er "Top", les enfants engagent l'échange.

3s : 2nd "Top", les enfants qui n'ont plus la balle en jeu s'assoient et restent assis.

6s : 3ème "Top", les enfants qui n'ont plus la balle en jeu lèvent un bras. Les enfants dont l'échange est encore en cours à ce moment stoppent et lèvent les deux bras.

Nombre d'essais par binôme : 3 essais par binôme. Les enfants d'un même binôme obtiendront forcément la même note, il est impératif de constituer des binômes de niveau homogène.

Note : 6s et plus = 5pts; entre 3 et 6s = 3pts; < à 3s = 0 pt

La partie RENVOI de la Balle ARC En CIEL sera validée si la note est au minimum de 15/25

La dernière partie du test correspond aux règles du jeu : le test réussi permet de dire que l'enfant connaît les règles de base de l'activité.

Cette partie du test est un QCM auquel l'enfant répond par écrit.

QUESTIONS	Réponse A	Réponse B	Réponse C
Que se passe-t-il lorsque le score est de 10/10? A	1 service chacun son tour jusqu'à 2 points d'écart	2 services chacun son tour jusqu'à 2 points d'écart	Le 1er qui marque a gagné
Lors du tirage au sort que peut décider le vainqueur? B	Choisir son côté et garder le service	Garder le service et l'autre a le choix du côté	Choisir le côté et l'autre prend le service
Que se passe-t-il lorsqu'à la belle d'une partie Alain mène contre Roland par 7 à 0? C	Roland sert jusqu'à la fin	Alain gagne la partie	Alain et Roland continuent la partie normalement
Que dit l'arbitre lorsqu'au service la balle touche le filet avant de retomber dans le camp adverse? C	"Net"	"Let"	"Balle à remettre"
Qu'est ce que le joueur a le droit de faire au moment d'exécuter un service? A	Cacher la balle à son adversaire.	Lancer la balle au dessus du niveau de sa tête.	Frapper la balle au dessus de la table.

rayer les mauvaises réponses.

La partie Règles du Jeu de la Balle ARC En CIEL sera validée si la note est au minimum de 4/5

Le diplôme Balle Arc-En-Ciel est délivré si :

les trois parties (envoi, renvoi, règles du jeu) sont validées

OU

Les deux premières parties sont validées avec un total de point au moins égal à 34.

(Il sera malgré tout impératif d'aborder, à un moment donné de l'apprentissage, les règles du jeu)