

L'ELEVE	PLAN MOTEUR	PLAN COGNITIF	PLAN AFFECTIF	PLAN SOCIAL
DIFFICULTES PERÇUES	Lenteur dans les déplacements et dans la coordination des actions à mettre en place pour bien se placer et pour renvoyer la balle. Fatigabilité.	Perçoit bien les choses mais réagit avec un léger temps de retard sur les événements. Prise d'information tardive, difficulté à percevoir la trajectoire de la balle avant et après rebond sur la table.	Pas confiance en lui vis-à-vis des autres car met beaucoup plus de temps à apprendre.	Se sent un peu « à l'écart » du groupe du fait de ses difficultés
RESSOURCES MOBILISABLES		Comprend très bien ce qu'il faut faire	Utiliser son envie de jouer au TT avec les autres	
INTENTION EDUCATIVE	Intégrer Sam dans les situations de jeu avec les autres élèves pour lui permettre de progresser			
CONTEXTE	Groupe de 19 élèves appartenant à l'option TT			

SOURCES D'INFORMATIONS :

L'élève :	L'équipe pédagogique :
La famille : A indiqué des troubles Dyspraxiques, dysorthographiques mais également de nombreuses opérations (plus de 20 à ce jour) des mains et des pieds notamment du fait de malformations à la naissance.	L'équipe éducative
Les autres élèves :	Le corps médico-social :

L'ELEVE / L'ENSEIGNANT / LE SAVOIR / LA CLASSE

PROJET DE TRANSFORMATION	C.A : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Compétence visée : Lire la trajectoire le plus tôt possible pour s'organiser afin de renvoyer le plus efficacement en CD ou en R dans l'optique de gagner le point		
	APSA : Tennis de Table adapté en jeu de « renvoi du palet » avec une balle qui roule (pas de rebond)	Connaissances : Lire la trajectoire pour voir si elle arrive sur son côté CD ou son côté R ; Connaissances sur le règlement et l'arbitrage.	Capacités : Répondre par le « bon coup » correspondant, CD ou R ; Maîtriser le dosage de l'énergie lors du renvoi.	Attitudes : Développer des attitudes de fair-play, modestie dans la victoire, accepter la défaite. Ne pas baisser les bras et accepter les répétitions.
ADAPTATIONS (LEVIERS)	Variables Pédagogiques			Variables Didactiques Varier la taille de l'espace de jeu (table entière = plus de temps pour lire la trajectoire et plus de temps pour s'organiser) alors que demi-table = échanges plus rapides, réponses motrices plus rapides. Varier la grosseur des balles utilisées : grosse balle (balle de tennis) plus facile à renvoyer en la poussant avec une raquette moins « fermée » que pour une balle de TT qui risque de rebondir si elle n'est pas frottée par-dessus → action de renvoi moins fine mais accent mis sur la lecture de trajectoire.
	Temps : Laisser l'élève plus longtemps sur la situation de jeu où la construction de l'échange se fait sans rebond pour l'amener à progresser dans la lecture de la trajectoire de balle, notamment sur le paramètre de la Direction afin de s	Espace : Limiter l'espace de jeu pour multiplier les actions de renvoi et augmenter la vitesse de réaction et les adaptations pour renvoyer la balle	Matériel : Demi-table en largeur avec le filet d'un côté qui empêche la balle de sortir et une frite en mousse sur l'autre côté latéral. Ou garder table entière en enlevant le filet central mais en mettant des frites sur les 2 bords droit et gauche de la table avec des frites pour empêcher la balle de sortir sur les côtés latéraux.	
	Dispositif (où) Préparer les tables ou demi-tables avec les bords latéraux pour que la balle ne sorte pas sur les côtés.	Consignes (quoi) Faire une montée-descente entre les élèves, EBEP ou non EBEP pour travailler leur vitesse de réaction dans la lecture de trajectoire et améliorer leurs actions de frotter la	Critères de Réalisation (comment) 2 élèves par table, ou demi-table selon le format choisi, le gagnant (1 ^{er} arrivé à 11 pts) dit Stop et le jeu s'arrête sur toutes les tables. Le gagnant monte et	Critères de Réussite : Gagner le match en réussissant à faire sortir la balle en fond de table plus de fois que l'adversaire → le prend de vitesse

SITUATION INCLUSIVE		balle par-dessus pour renvoyer la balle en CD ou R	le perdant descend. Possible d'avoir un arbitre à chaque table et au tour suivant, il joue là où il arbitrait contre le joueur qui vient de gagner et de monter. Le perdant descend d'une table et arbitre.	
ROLE DE CHACUN et INTERACTIONS	L'élève à BEP Même rôle que les autres élèves.	Les autres élèves Faire jouer les autres élèves au « jeu du palet » en les faisant jouer de leur mauvaise main avec l'EBEP ou les faire jouer entre eux avec leur bonne main, pour augmenter leur vitesse de réaction. Solliciter certains élèves en les mettant dans un statut de « mini-prof » pour faire jouer l'élève avec des consignes de placement de balle.		L'enseignant Passe de table en table et encourage ou conseille les élèves. Joue parfois avec l'élève sur des situations l'amenant à passer au TT avec un rebond sur la table.