

Compétence attendue :

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le vocabulaire spécifique : volant, service, dégagement, amorti.</i> • <i>Le règlement en simple : le service, les lignes, le filet.</i> • Les zones du terrain adverse qui mettent en difficulté l'adversaire (zones avant, arrière, latérales). • La notion de « crise de temps » pour soi et pour l'adversaire qui amène à faire des choix entre renvoi sécuritaire ou recherche de rupture. • La notion de volant favorable (volant qui laisse au joueur le temps de s'organiser pour effectuer une frappe dans de bonnes conditions de prise d'information, d'équilibre et de préparation). <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le système de comptage des points (rallye) et les principales règles du service.</i> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les zones du terrain adverse (avant, arrière, centrale, latérales).</i> • <i>Les critères retenus pour l'observation de partenaires (volants « donnés », volants placés en longueur ou en largeur, hauteur de la trajectoire).</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Servir de façon réglementaire (volant frappé en dessous de la dernière côte, un seul essai si le geste a commencé, dans la diagonale opposée, en appuis sur les deux pieds). • Reconnaître une situation favorable pour soi et une situation de « crise de temps » chez l'adversaire (non replacé au centre et encore en mouvement au moment de la frappe) et l'utiliser pour rompre l'échange. • Déplacer son adversaire par une succession de frappes variées en longueur ou en largeur. • Repérer la position de l'adversaire sur le terrain et viser un espace libre en privilégiant les zones qui mettent en difficulté. • Garder la raquette haute tout au long de l'échange en prise universelle. • Décaler les appuis et les épaules en gardant le coude haut pour augmenter la vitesse de la raquette à l'impact. • Frapper le volant au dessus de la tête. • Adopter une posture dynamique au moment de la frappe de l'adversaire pour amorcer plus rapidement un déplacement. • Se déplacer rapidement en fonction de la trajectoire du volant pour frapper équilibré et se replacer immédiatement après avoir été débordé. • Doser l'accélération en fonction du type de frappe (geste accéléré pour un dégagement, bloqué pour un amorti) et passer de l'action « pousser » à l'action « fouetter ». <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Identifier le changement de service et les principales fautes.</i> • <i>Compter les points et annoncer le score du serveur en premier.</i> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Identifier, pour le camarade observé, les situations favorables et leur exploitation.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Chercher à gagner tout en respectant les règles, l'arbitre, l'adversaire et l'observateur.</i> • <i>Rester concentré pour éviter de « donner » le volant.</i> • <i>Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire.</i> • <i>Accepter de jouer avec des adversaires différents.</i> • <i>Respecter le matériel, participer à l'installation et au rangement.</i> • <i>Ne pas se décourager même lorsque le score est défavorable.</i> • <i>Prendre en compte les informations données par l'observateur.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Etre impartial.</i> • <i>Adopter une attitude sereine mais ferme.</i> • <i>Etre attentif et concentré tout au long de la rencontre.</i> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Se montrer responsable dans le but d'aider son camarade.</i> • <i>Etre attentif et concentré.</i>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'arbitrage, l'observation et les intentions de jeu.

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation. Prendre en compte les notions de parallèle, diagonale, trajectoire, vitesse.

Compétence 6 : Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Respecter les règles, les autres et l'environnement.

Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des stratégies (liées aux zones) adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes.

Compétence attendue :

Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés.

Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le vocabulaire spécifique (smash, rush, lob, dégagement d'attaque, de défense).</i> • Différents types de service de façon à prendre immédiatement l'ascendant sur son adversaire. • Les configurations de jeu qui amènent à rechercher la continuité ou la prise de risque (ex : joueur en retard utilisera plutôt un dégagement de défense). • Les coups qui peuvent être utilisés en attaque et en défense. • <i>Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire (donnés après observation).</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre/organisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les modalités d'organisation d'un tournoi (phases de poules, tableau à élimination directe, tableau avec repêchage, compétitions par équipe).</i> • <i>L'élaboration et la gestion d'une feuille de match, de rencontres, de résultats, de classement.</i> <p>L'observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Quelques critères simples pour observer son partenaire (déplacement, coup utilisé, formes de trajectoire, espace défendu et attaqué).</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier les services produits selon deux modalités (court et rasant ou long et haut, à droite ou à gauche) en fonction du placement de l'adversaire, de son point faible. • Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer le coup suivant. • En situation favorable, reconnaître les paramètres essentiels de la trajectoire adverse (direction, la hauteur, la vitesse, la profondeur) pour mettre l'adversaire en difficulté en accélérant par une attaque smashée ou un rush et/ou en plaçant le volant par une mise à distance. • Combiner le jeu en profondeur (contre-amorti et lob) et le jeu en largeur • Accélérer le jeu par des trajectoires plus aplaties. • Produire des frappes de sauvegarde (lob haut et profond, dégagement de défense) lors d'un retard, afin de ne pas perdre le point directement et de se donner du temps. • Augmenter la précision des dégagements (plus profonds) et des amortis (plus rasants et proches du filet). • Se relâcher pour pouvoir accélérer la frappe et être tonique au moment de l'impact. • Frapper le volant au dessus de la tête ou en avant selon la trajectoire voulue (montante ou descendante). • Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer immédiatement en fonction de la probabilité de retour. • <i>Construire des schémas de jeu simples à partir des données recueillies par l'observateur.</i> • Se rappeler les conseils donnés par son partenaire pour les exploiter. • Gérer son effort pour réaliser plusieurs sets ou plusieurs matchs sans perte d'efficacité. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre/organisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Effectuer le geste correspondant à la faute identifiée.</i> • <i>Se répartir les rôles pour gérer un tournoi et reporter les résultats pour organiser la suite des rencontres.</i> • <i>Proclamer le résultat final d'un tournoi.</i> <p>L'observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Repérer un point fort et un point faible du camarade observé.</i> • <i>A partir des constats précédents, conseiller son partenaire pour définir un projet de jeu simple.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Etre persévérant et motivé dans l'apprentissage de coups spécifiques et dans l'exécution de routines simples.</i> • <i>Etre dans l'intention de rupture dès le service et sur chaque volant favorable.</i> • <i>Etre concentré pour rester lucide et choisir les stratégies les plus pertinentes.</i> • <i>Tenir compte des conseils donnés par son partenaire en les considérant comme une aide et non comme une critique.</i> • <i>Oser prendre des risques pour progresser même si cela peut entraîner la perte du point ou au contraire savoir attendre un volant favorable pour marquer le point.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre/organisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Etre impartial et rigoureux dans l'arbitrage, gérer les points litigieux.</i> • <i>Organiser le temps et l'espace pour que le groupe fonctionne efficacement en situation d'apprentissage, de match ou de tournoi.</i> <p>L'observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Relever avec précision des informations sur tout le match pour repérer l'évolution du rapport de force.</i> • <i>Etre disponible (attentif et concentré) pour se mettre au service de son partenaire.</i>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Transmettre de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.

Compétence 3 : Exploiter les données fournies pour analyser son efficacité et adapter son projet tactique. Assurer les calculs et la progression des rencontres.

Compétence 6 : S'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux pour permettre l'organisation d'un tournoi et les progrès des camarades.

Compétence 7 : Connaissance de soi, son point fort, son point faible. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement l'organisation d'un tournoi et les séquences de conseils dans une activité pourtant individuelle.