

## FILS ROUGES MOTEURS SECONDAIRES :

⇒ Passer d'un jeu construit au coup par coup à un jeu qui prend en compte l'état du rapport de force et l'adversaire pour jouer juste tactiquement et créer l'opportunité :

- Prendre des informations sur le placement adverse avant de frapper
- Utiliser le service comme 1er coup d'attaque : effectuer 1 service haut et long ou court et rasant
- Exploiter le revers de fond de court adverse pour créer le danger
- Allonger les trajectoires (dégager plus profond)
- Améliorer certaines habiletés motrices : smash plus piqué, amorti de fond de court et contre-amorti plus courts et rasants, ( lob, rush)

## FILS BLEUS SECONDAIRES :

**FBM :** ➤ Se mettre en projet de gain du match en identifiant les caractéristiques de son jeu et celui de l'adversaire pour mettre en place une tactique dangereuse

- Identifier son principal point fort et point faible
- Percevoir le principal point fort et point faible de l'adversaire

**FBS :** ➤ En cours de match, déterminer, en concertation avec son coach, la pertinence ou non de « l'atout tactique dangereuse » choisi

- Savoir « kifékoï », à chaque match, grâce à la feuille d'organisation des rôles dans le tournoi (arbitre, scoreur, joueurs, coaches)
- Se concentrer et s'investir dans sa tâche pour être efficace



L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

**FIL ROUGE :** Adopter une tactique dangereuse pertinente : court/long ou droite/gauche ou RAPIDE pour se procurer des "volants cadeaux", conclure les points et remporter les matchs

DIAGNOSTIQUER	EXPERIMENTER / TRANSFORMER					EVALUER
"Assurer la continuité de l'échange et identifier son niveau d'efficacité en match"	"JOUER PLACE dans la profondeur du terrain pour mettre en danger son adversaire"	"JOUER PLACE en variant les trajectoires dans la profondeur du terrain pour mettre en danger son adversaire"	"JOUER PLACE en variant les trajectoires dans la latéralité du terrain pour mettre en danger son adversaire"	"JOUER RAPIDE pour mettre en danger son adversaire"	"Choisir son atout tactique dangereuse permettant de se procurer des "volants cadeaux" et marquer un maximum de points"	Se confronter à l'épreuve finale pour prouver sa compétence
Evaluation diagnostique : *"Le gentilbad" + Matches en Montante / Descendante avec <b>atout tactique</b> dangereuse	*"Les portes d'entrée" + *Bataille de dégagers/amorti/jeu + L'ECHANGEUR x coups de raquette avant de conclure + Matches BANCO <i>Zoom technique sur le dégager (&amp; le service)</i>	*"Le touche filet" + Matches BANCO avec zones dangereuses court/long + *2 & 1 (travail dégager/amorti) *Routine fermée 2 longs /1 court + <b>LE PLACEUR</b> : Petit terrain contre grand terrain + DERC <i>Zoom technique sur le dégager, l'amorti, le contre-amorti (&amp; le service)</i>	*Le "8" + Le jamais 2 fois + Matches BANCO avec zones dangereuses droite/gauche <i>Zoom technique sur le dégager, l'amorti, le contre-amorti (&amp; le service)</i>	*2 volants à la fois – 1 raquette pour 2 *Multivolants sur le smash + *Shadow sur le smash / rush + *Bataille de dégagers/smash/jeu + <b>LE SMASHEUR</b> (attaquant contre défenseur) + DERC <i>Zoom technique sur le smash et le rush (&amp; le service)</i>	*Travail par ateliers selon son profil de jeu + A TOUTE ALLURE + LE MONOPOLY + <b>LE TACTICIEN</b> : les 3 atouts + DERC	Evaluation sommative  DERC

**FIL BLEU :** Renseigner et exploiter la fiche "bad profiler" pour déterminer une tactique dangereuse contre son adversaire

Conseiller judicieusement son camarade sur la tactique dangereuse à adopter à partir des données objectives (points bonus) & subjectives (fiche "bad profiler") recueillies et de l'évolution du rapport de force

Se répartir les rôles pour gérer le tournoi (arbitrage, scoreur, ...)

# DYNAMIQUE D'APPRENTISSAGE D'UN CYCLE de 10 leçons

## Au plan MOTEUR

Début de cycle	Milieu de cycle	Fin de cycle
<b>ETAPE 1</b>	<b>ETAPE 2</b>	<b>ETAPE 3</b>
Jouer sur la continuité de l'échange & Jouer PLACE dans la profondeur pour gagner le point	Jouer PLACE dans la largeur & jouer RAPIDE pour gagner le point	Adopter une tactique dangereuse pertinente selon mon profil et celui de mon adversaire

## Au plan METHODOLOGIQUE & SOCIAL

Début de cycle	Milieu de cycle	Fin de cycle
<b>ETAPE 1</b>	<b>ETAPE 2</b>	<b>ETAPE 3</b>
<u>Joueur</u> : Identifier un point fort de son jeu <u>Coach</u> : Indiquer les données objectives à son joueur & identifier son point fort	<u>Joueur</u> : Identifier un point fort de son jeu & un point faible adverse <u>Coach</u> : Indiquer les données objectives à son joueur + identifier point faible adverse & point fort de son joueur	<u>Joueur</u> : Déterminer avec justesse sa tactique dangereuse <u>Coach</u> : Conseiller avec justesse une tactique dangereuse en fonction : des données objectives, du point faible adverse & point fort de son joueur

## Des Epreuves / preuves pour susciter des raisons d'agir, des raisons d'apprendre

L'ECHANGEUR LE PLACEUR	LE SMASHEUR	LE TACTICIEN
---------------------------	-------------	--------------

## Armes techniques à développer pour se procurer des "volants cadeaux"

Dégager Amorti Contre-amorti (& Service)	Smash Rush (& Service)	Dégager Amorti Contre-amorti Smash Rush (& Service)
---	------------------------------	--

