

| Types d'activités Niveau de généralité | Activités de structuration (hors contexte) | Activités fonctionnelles (en contexte) |
|---|---|--|
| Mobilisation ponctuelle | <p>D'un point de vue moteur : En coopération, enrichir son répertoire technique en cohérence avec une tactique</p> <p>D'un point de vue méthodologique : En coopération, identifier (et réaliser) des coups techniques et leurs incidences sur le rapport de force (volant avec trajectoires ascendante ou descendante, ...)</p> <p>Observation / Conseils partenaire : Accepter de jouer en coopération et apprécier la qualité de la réalisation (zone à atteindre, niveau de frappe du volant, hauteur de la trajectoire selon le coup réalisé)</p> <p>*Records d'échanges variés :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gentilbad, touche-filet, le 8, Portes d'entrée, 2 volants à la fois, 1 raquette pour 2, ... -Amorti -Dégagers -Drive <p>*Multivolants : travail de l'amorti, du dégager, du smash et du rush</p> <p>*Shadow : Travail des déplacements ... (pas vraiment approprié au niveau scolaire)</p> | <p>Moteur : Se procurer des «volants cadeaux », conclure les points et remporter les matchs en adoptant la tactique dangereuse la plus pertinente.</p> <p>D'un point de vue méthodologique : Identifier et expérimenter des tactiques dangereuses et les coups techniques correspondants pour mettre en difficulté l'adversaire.</p> <p>Observation / Conseils partenaire : Tenir le score de façon fiable en distinguant les "points tactiques dangereuses". Conseiller son partenaire à partir de données objectives (et éventuellement) quelques observations subjectives</p> <p>*Banco : "je gagne, je reste" "à chacun son tour"</p> <p>*Routine ouverte : ex : bataille de dégagers / Amorti / Duel, bataille d'amortis / lob / Duel</p> <p>*Matches avec thèmes en liaison avec fil rouge et fils bleus :</p> <ul style="list-style-type: none"> -L'ECHANGEUR : (10 services alternés. 5 échanges en duo puis duel. Marquer 5 pts minimum pour valider). -PLACEUR : "petit terrain contre grand terrain" -SMASHEUR : Attaquant contre Défenseur -TACTICIEN : Bonus contre normal -Les 3 atouts -Monopoly ... |
| Mobilisation conjointe | <p>D'un point de vue moteur : En coopération, enrichir son répertoire technique en cohérence avec une tactique</p> <p>D'un point de vue méthodologique : En coopération, identifier (et réaliser) une succession de coups techniques</p> <p>Observation / Conseils partenaire : Accepter de jouer en coopération et apprécier la qualité de la réalisation (zone à atteindre, niveau de frappe du volant, hauteur de la trajectoire selon le coup réalisé)</p> <p>*Shadow Feed : ex : Shadow en dégager / amorti</p> <p>*Poste fixe : (2&1 en court / long)</p> <p>*Routine fermée : (exemple : 2 longs / 1 court) ...</p> | <p style="text-align: center;">DERC :</p> <p>Moteur : 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</p> <p>METHODOLOGIQUE : Identifier une caractéristique forte de son jeu et de celui de l'adversaire pour marquer des points tactiques dangereuses</p> <p>SOCIAL : *Rôle de coach : Conseiller judicieusement son camarade sur la tactique dangereuse à adopter à partir des données recueillies sur la fiche «bad profiler» et de l'évolution du rapport de force (nombre de points tactiques dangereuses)</p> <p>*Se répartir les rôles pour gérer le <i>tournoi</i> (arbitrage, scoreur, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Les élèves sont placés par équipe de 2 ⇒ Les matchs (simple 1 entre les deux n° 1, simple 2 entre les deux n° 2 puis double) se jouent en 25 points. Les matchs individuels se jouent en 11 points avec une zone verte à atteindre pour "gagner ou perdre avec la manière". Les scores des 2 matchs en simple s'additionnent pour chaque équipe et la confrontation se termine en double jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score de 25 points. ⇒ Avant chaque match, chaque joueur annonce (en déposant sa carte auprès de l'arbitre) son "atout tactique dangereuse" choisi pour marquer des points bonus offensifs (zone verte). Lorsqu'un des deux adversaires atteint le score de 6, un temps de coaching d'une minute est alors permis pour éventuellement changer d'"atout tactique dangereuse" et recevoir des conseils. |

