

Servir pour repousser	Servir pour gêner
<p>Matériel : Une dizaine de volants</p> <p>Partenaire : Statique, au milieu du terrain, bras levé raquette tendue vers le haut. Compte le % de réussite.</p> <p>But du jeu : servir et envoyer un maximum de volants derrière le partenaire, par-dessus sa raquette tendue.</p> <p>Je me concentre sur : ma position dans le terrain, l'orientation de ma raquette au moment de la frappe (je vise loin d'abord, et j'ajuste la hauteur)</p>	<p>Matériel : Une dizaine de volants</p> <p>Partenaire : Statique, au milieu du terrain, prêt à recevoir.</p> <p>But du jeu : servir et envoyer un maximum de volants qui font hésiter mon partenaire sur le coup à utiliser (CD ou R).</p> <p>Je me concentre sur : ma position dans le terrain, l'orientation de ma raquette au moment de la frappe (je vise entre le bassin et la main de la raquette du partenaire)</p>
<p>Partenaire : Se positionne au service comme s'il ne savait pas qu'il va être long. Ne joue l'opposition qu'à partir de sa deuxième touche de volant.</p> <p>Départ imposé : 1ère manche : Service long/retour court/jeu libre, 2ème manche : Service long/retour long/jeu libre</p> <p>But du jeu : gagner le match composé de 2 manches avec 6 services pour chaque joueur.</p> <p>Je me concentre sur : la qualité du service et le déplacement qui suit (derrière ou devant) --> qualité de mon deuxième coup.</p>	<p>Partenaire : Se positionne au service comme s'il ne savait pas qu'il va être court. Ne joue l'opposition qu'à partir de sa deuxième touche de volant.</p> <p>Départ imposé : 1ère manche : Service gênant/retour court/jeu libre, 2ème manche : Service gênant/retour long/jeu libre</p> <p>But du jeu : gagner le match composé de 2 manches avec 6 services pour chaque joueur.</p> <p>Je me concentre sur : la qualité du service et le déplacement qui suit (derrière ou devant) --> qualité de mon deuxième coup.</p>
<p>Matériel : Les cartes ETAT.</p> <p>Partenaire : Joue l'opposition franche.</p> <p>But du jeu : remporter le match composé de 2 manches de 6 services chacun.</p> <p>Modalités : je choisis une carte état avant de servir et je la donne au scoreur. Si je place le joueur de manière franche dans cet état en servant, et que je remporte l'échange, je gagne 3 points au lieu d'un. Je peux changer de carte à chaque fois que je sers.</p>	<p>Matériel : Les cartes ETAT.</p> <p>Partenaire : Joue l'opposition franche.</p> <p>But du jeu : remporter le match composé de 2 manches de 6 services chacun.</p> <p>Modalités : je choisis une carte état avant de servir et je la donne au scoreur. Si je place le joueur de manière franche dans cet état en servant, et que je remporte l'échange, je gagne 3 points au lieu d'un. Je peux changer de carte à chaque fois que je sers.</p>

Servir pour rapprocher	Priver l'adversaire de temps en le faisant bouger
<p>Matériel : Une dizaine de volants</p> <p>Partenaire : Statique, au milieu du terrain, prêt à recevoir. Juge de la réussite.</p> <p>But du jeu : servir et envoyer un maximum de volants rasants et proche de la ligne de service adverse.</p> <p>Je me concentre sur : ma position dans le terrain, l'orientation de ma raquette au moment de la frappe (je vise rasant d'abord, et j'ajuste la force pour envoyer court)</p>	<p>Partenaire : Ne joue pas l'opposition lors de ses 3 premières frappes, il ne fait que renvoyer au milieu du terrain.</p> <p>Schéma imposé pour celui qui travaille : je sers long/j'envoie court/j'envoie long/je fais ce que je veux.</p> <p>But du jeu : gagner le match composé de 2 manches avec 6 services pour chaque joueur.</p> <p>Je me concentre sur : le contraste marqué entre mes premières frappes; la prise d'information sur l'adversaire et le choix pour ma frappe libre.</p>
<p>Partenaire : Se positionne au service comme s'il ne savait pas qu'il va être court. Ne joue l'opposition qu'à partir de sa deuxième touche de volant.</p> <p>Départ imposé :</p> <p>1ère manche : Service court/retour court/jeu libre, 2ème manche : Service court/retour long/jeu libre</p> <p>But du jeu : gagner le match composé de 2 manches avec 6 services pour chaque joueur.</p> <p>Je me concentre sur : la qualité du service et le déplacement qui suit (derrière ou devant) --> qualité de mon deuxième coup.</p>	<p>Partenaire : Ne joue pas l'opposition tant qu'il n'y a pas de rupture de la part de celui qui travaille, il ne fait que renvoyer au milieu du terrain.</p> <p>Schéma imposé pour celui qui travaille : je sers long/j'envoie long autant de fois que je le veux jusqu'à ce que je décide de rompre.</p> <p>But du jeu : gagner le match composé de 2 manches avec 6 services pour chaque joueur.</p> <p>Je me concentre sur : la qualité des dégagers et mon remplacement systématique, le choix du moment de rupture et comment ... (accélération, amorti, ...)</p>
<p>Matériel : Les cartes ETAT.</p> <p>Partenaire : Joue l'opposition franche.</p> <p>But du jeu : remporter le match composé de 2 manches de 6 services chacun.</p> <p>Modalités : je choisis une carte état avant de servir et je la donne au scoreur. Si je place le joueur de manière franche dans cet état en servant, et que je remporte l'échange, je gagne 3 points au lieu d'un. Je peux changer de carte à chaque fois que je sers.</p>	<p>Matériel : Les cartes LIEU et LIEU+.</p> <p>Partenaire : Joue l'opposition franche.</p> <p>But du jeu : remporter le match composé de 2 manches de 6 services chacun.</p> <p>Modalités : je choisis une carte LIEU avant le début de la manche et je la donne au scoreur. Si je réussis ma carte LIEU, je gagne 3 points au lieu d'un. Si c'est une carte LIEU+, je marque 4 points. Je peux changer de carte à chaque fois que j'en ai validé une, ou au changement de manche.</p>

Priver l'adversaire de temps en accélérant le volant	Gêner l'adversaire en cassant le rythme
<p>Partenaire : aucune opposition avant le smatch.</p> <p>Départ imposé : jeu en dégagé/dégagé jusqu'à ce que le joueur qui travaille veuille enclencher un smatch.</p> <p>But du jeu : remporter les échanges dans lesquels j'ai smatché.</p> <p>Je me concentre sur : prendre le volant haut, fouetter y compris avec le poignet. Ma position par rapport au volant au moment de la frappe (derrière, en-dessous, devant).</p>	<p>Partenaire : aucune opposition</p> <p>Modalités imposées :</p> <p>Niv 1: jeu en dégagé/dégagé jusqu'à ce que le joueur qui travaille veuille enclencher un amorti.</p> <p>But du jeu : réaliser un maximum d'amortis et kills qui respectent les critères.</p> <p>Je me concentre sur :</p> <p>Amorti : le changement de mon plan de frappe et force de frappe, mon remplacement. Amorti réussi si COURT et RASANT</p>
<p>Partenaire : Ne joue pas l'opposition lors de ses 2 premières frappes.</p> <p>Départ imposé :</p> <p>1ère manche : Service court/retour haut et assez long/smatch/jeu libre</p> <p>2ème manche : Service long/retour en dégagé/smatch/jeu libre</p> <p>But du jeu : gagner le match composé de 2 manches avec 6 services pour chaque joueur.</p> <p>Je me concentre sur : l'accélération et la trajectoire du volant, les lieux du terrain idéaux pour moi pour réussir le smatch (profondeur)</p>	<p>Partenaire : aucune opposition</p> <p>Modalités imposées :</p> <p>Niv 2 : jeu en dégagé/dégagé jusqu'à ce que le joueur qui travaille veuille enclencher un amorti puis un kill, ou le kill directement.</p> <p>But du jeu : réaliser un maximum d'amortis et kills qui respectent les critères.</p> <p>Je me concentre sur :</p> <p>Kill : faire décaler latéralement le partenaire avec des dégagés successifs, le faire plonger avec un amorti puis <u>prendre de l'avance dans le déplacement pour anticiper le déclenchement du kill</u>. KILL REUSSI si PRISE d'AVANCE dans le TEMPS</p>
<p>Matériel : Les cartes LIEU.</p> <p>Partenaire : Joue l'opposition franche.</p> <p>But du jeu : remporter le match composé de 2 manches de 6 services chacun.</p> <p>Modalités : je choisis une carte LIEU avant le début de la manche et je la donne au scoreur. Si je réalise un smatch dans l'échange et que je réussis ma carte LIEU, je gagne 3 points au lieu d'un.</p> <p>Je peux changer de carte à chaque fois que j'en ai validé une, ou au changement de manche.</p>	<p>Matériel : Les cartes LIEU et LIEU+.</p> <p>Partenaire : Joue l'opposition franche.</p> <p>But du jeu : remporter le match composé de 2 manches de 6 services chacun.</p> <p>Modalités : je choisis une carte LIEU avant le début de la manche et je la donne au scoreur. Si je provoque un changement de rythme et je réussis ma carte LIEU, je gagne 3 points au lieu d'un. Si c'est une carte LIEU+, je marque 4 points.</p> <p>Je peux changer de carte à chaque fois que j'en ai validé une, ou au changement de manche.</p>