

		Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7
<b>AFL1</b>	<i>Contenus systématiquement abordés</i>	Travail systématique de routines de déplacements (mise à distance, mise à niveau, équilibration) et de remplacement.						
		Analyse des points faibles adverses, séries gagnantes/perdantes						
<b>Servir et « être équilibré » pour remporter l'échange rapidement avec des coups efficaces</b>	<i>Contenus spécifiques à l'objet ciblé (ajustés et choisis par l'élève)</i>	Servir pour repousser/pour gêner/ pour rapprocher						
		Priver l'adversaire de temps en le faisant bouger (dégager/amorti, latéral)						
		Priver l'adversaire de temps en accélérant le volant (smatch)						
		Gêner l'adversaire en cassant le rythme (kill, relever en défense)						
<b>AFL2 (l'élève mène ces opérations systématiquement et fait des choix pour chacune d'entre elles)</b>	<b>Choisir des modalités d'engagement ...</b>	Les élèves ne choisissent pas de modalités d'engagement pour leur préparation. Ils choisissent durant l'épreuve leur adversaire.	<b>Préparation :</b> l'élève choisit un thème de travail (possibilités en vert) et suit les situations données par l'enseignant. <b>Epreuve :</b> le type de première carte jouée est fixé par l'enseignant, en fonction du thème de travail choisi		<b>Préparation :</b> l'élève choisit un thème de travail <b>et</b> les situations à privilégier. <b>Epreuve :</b> il choisit les cartes.		<b>Préparation :</b> l'élève peut choisir n'importe quelle situation parmi celles existantes. (y compris appartenant à plusieurs thèmes différents) <b>Epreuve :</b> il choisit les cartes.	
	<b>Viser l'atteinte d'objectifs ...</b>	L'élève choisit à chaque leçon un objectif parmi les contenus abordés à l'AFL1 au même moment. En cours de séquence, il peut arriver que l'enseignant attribue lui-même les objectifs ou une partie d'entre eux aux élèves (en fonction de leur profil).						
	<b>Utiliser des indicateurs ...</b>	Réussite de service et de gain sur service qui sont utilisés, ainsi que le nombre d'échanges ayant abouti à 0 point marqué.						
		Pourcentage de fautes directes provoquées par le joueur observé						
		Pourcentage de points gagnés avec un smatch réalisé dans l'échange par le joueur observé						
<b>Réguler ...</b>	Cartes validées le plus souvent							
	Préparation : L'élève conserve une trace qui lui permet réguler les objectifs d'un cours à l'autre							
						Préparation : L'élève ajuste en direct (d'une situation choisie à l'autre)		Epreuve : peut changer de carte quand il le souhaite
<b>AFL3</b>	<b>Rôles pour aider à apprendre</b>	Observateur : qui utilise l'indicateur choisi par l'enseignant (L1) ou par l'élève (leçons suivantes)						
				Partenaire d'entraînement = s'assurer que les règles de la situation sont comprises et respectées		Partenaire d'entraînement = rechercher le seuil optimal pour son partenaire.		
	<b>Rôles pour permettre de jouer</b>	Arbitre						
							Scoreur	