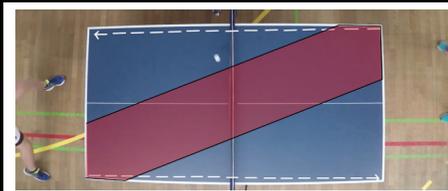


Ma démarche pédagogique sur une séquence collège

Trouver son coup préférentiel, l'améliorer pour performer.	ATTENTION
Groupes mixtes constitués de 4 élèves : 2 élèves de N1 ou N2 et 2 élèves de N3 ou N4	ATTITUDE
Travail alterné entre joueurs de même niveau et joueurs de niveaux différents	INTENTION

ETAPE 3 AFC4 atteint		CE QUE L'ON VISE : Selon les envies et les pouvoirs du joueur, choisir et construire un projet de jeu pour gagner une rencontre. Passer d'un joueur qui utilise un coup préférentiel à un joueur qui provoque des situations favorables et les exploite pour gagner une rencontre.		Schéma et annotations	
Obstacles rencontrés	Actions sur la balle	SITUATIONS PROPOSEES			
Le service n'est pas perçu comme une opportunité qui peut mettre l'adversaire en difficulté. Beaucoup d'échecs lorsqu'il y a une initiative. La position du corps empêche les réponses rapides.	Passer de pousser à bloquer, frapper et frotter pour accélérer ou contrer l'adversaire	Le couloir ouvert	Matérialiser un espace en diagonale CD ou RV. Le serveur a la possibilité d'ouvrir le jeu en dehors de ce couloir lorsqu'il le désire après avoir servi en diagonale. A partir de ce moment, le jeu est libre pour les 2 autres. Idem couloir central. Jouer en RV et qd on décide d'ouvrir PIVOT CD		
Ce qui est observé	Repères de progressivité	Service compris	Matches en 2 manches gagnantes. Les manches se jouent en partant du score de 5/8. Après le tirage au sort, le joueur choisit de servir toute la manche (il part alors à 5) ou de relancer toute la manche (il part alors à 8). En fin de manche, on tourne, le relanceur devient serveur.	<u>Contenus d'enseignement :</u> Alterner les formes de trajectoires, d'effets, de zones pour limiter l'initiative de l'adversaire. Conserver l'avantage du service dans le rapport de force malgré le score.	
Ce qui est privilégié : La variété des frappes, les formes jouées qui favorisent un engagement attentionnel et physique supérieurs. En fin d'une série d'échanges, de frappes, d'une rencontre, le joueur utilise les données pour modifier et adapter ses réponses futures. La fréquence des frappes et l'incertitude vont venir "pondérer" utilement la réussite lors des ateliers. L'INCERTITUDE ET LA NOTION DE CHOIX SONT OMNIPRESENTS POUR OPTIMISER TOUTES LES SITUATIONS PRESENTES ET TRAVAILLEES A CE NIVEAU		Le panier de balles	1 lanceur qui lance des balles à 1 joueur qui travaille / 1 observateur / 1 ramasseur. Le lanceur envoie en fonction de ce que le joueur a décidé de travailler (tout en mettant un peu d'incertitudes (1 balle sur 5 environ))	<u>Contenus d'enseignement :</u> Lanceur : Paume vers le haut, lancer sur une zone précise, ralentir ou accélérer la fréquence, lancer à hauteur d'épaule du joueur. Maintenir l'incertitude. Joueur : se replacer entre chaque frappe en base, CE en fonction de ce qu'il va choisir de travailler (lift, smash, placement de balles,...)	
Routines pour augmenter l'efficacité des frappes et une mobilité accrue : Gammes d'échanges entre partenaires homogènes d'un même groupe. Les gammes intègrent des petits déplacements, des zones à viser qui sont plus écartées. Jouer un double avec les doublettes homogènes pour favoriser la patience et l'adaptabilité du joueur.		Le couteau suisse La cible mouvante	1 lanceur qui alimente en balles / 1 joueur qui travaille / 1 joueur qui renvoie (N3 N4) observateur / 1 ramasseur. Le lanceur envoie en fonction de ce que le joueur a décidé de travailler. Pour la cible mouvante, le relanceur ne joue pas mais se positionne. Le joueur joue dans l'espace libre ou sur le ventre pongiste	<u>Contenus d'enseignement :</u> Idem Le renvoyeur adapte ses frappes et les renvois au projet de jeu présenté par le joueur. Travail gestuel associé avec la perception de l'adversaire. Se décentrer de la répétition pure pour rentrer dans une adaptation	



Questions, remarques, Observations :