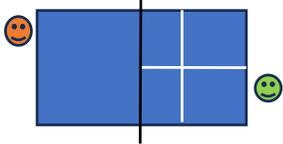


## Ma démarche pédagogique sur une séquence collège

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 4 AFC4 dépassé	CE QUE L'ON VISE : Adapter son jeu par rapport à son profil / son projet de jeu préférentiel / l'adversaire / le score. 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		
Absence de variation dans la tactique, l'élève est trop centré sur lui-même. Déplacement Replacement subi en raison d'appuis pas assez dynamique. Manque d'analyse du renvoi effectué par l'adversaire (effet, ajustement nécessaire,...)	Pousser / Frapper / Amortir / Bloquer / frotter	Service tactique	5 services de suite pour le serveur, 3 sont obligatoirement contraints par une consigne (Court, ligne droite, lifté,...). Le serveur a le choix de placer les autres services lorsqu'il le souhaite.	<u>Contenus d'enseignement :</u> Créer un effet de l'incertitude avec les services libres. Analyser le placement et la posture du relanceur. Atteindre le ventre pongiste et le coude.
<b>Ce qui est observé</b>	<b>Repères de progressivité</b>			
Le joueur s'engage totalement lorsqu'il décide de conclure l'échange. Un effet est prioritaire pour construire le point ou entrer dans l'échange. L'élève accepte de jouer avec son schéma de jeu et tente de l'imposer. Certains coups sont plus difficiles si la balle reçue a de l'effet. Le service est encore engagé trop	Le pivot est maîtrisé au niveau des appuis. Combinaison des effets au service et lors de la phase de contre initiative. L'élève prend un temps de concentration avant de servir. Le joueur adapte son engagement en fonction du score.	Service placé	7 services de suite pour le serveur en partant de la même position et posture. 4 zones différentes sont obligatoirement atteintes au service pour valider la manche. Si 1 zone pas atteinte, la manche est perdue. Quand rejouer la même zone parmi les autres services libres? On inverse les rôles. 2 manches gagnantes.	
<b>Ce qui est privilégié :</b> La variété des frappes, des effets pour créer de l'incertitude. les formes jouées qui favorisent un engagement attentionnel, physique et tactique supérieurs. Le joueur identifie en cours de manche ce qui est efficace et ce qui ne l'est pas (COACH). L'élève construit des schémas tactiques précis pour gagner des "points faciles" Le RAPPORT DE FORCE va être la clé de ce niveau pour que l'élève soit contraint de CHOISIR et s'ADAPTER dans l'instant, en fin d'échange, en cours de manche et à la fin d'une manche ou d'un match. (émotions)		Le panier de balles	1 lanceur qui lance des balles à 1 joueur qui travaille / 1 observateur / 1 ramasseur. Le lanceur envoie selon des séquences de X lancers en routines (ex : CD CD RV PIVOT FRAPPE) Le lancer se fait avec la raquette (rebound table) pour mettre de la rotation et plus d'incertitude.	<u>Contenus d'enseignement :</u> <b>Lanceur :</b> Avec la raquette ou la main en variant les formes de trajectoires et les zones. Maintenir une incertitude forte. <b>Joueur :</b> se replacer entre chaque frappe en base, CE en fonction de ce qu'il va choisir de travailler (lift, smash, placement de balles,...)
<b>Routines pour augmenter l'efficacité des frappes et une mobilité accrue :</b> Gammes d'échanges entre partenaires homogènes d'un même groupe en ajoutant des contraintes pour analyser la situation. Les gammes intègrent des cibles précises et davantage d'incertitude. Les routines intègrent volontairement des projets de jeux différents (près / loin de la table, lifter / couper, rompre l'échange / faire durer,...)		3/2/1  6 qui prend	Le serveur dispose de 3 frappes pour marquer le point. Service gagnant = 3 pts, pt marqué à la 2ème frappe = 2 pts, à la 3ème = 1pt, si relance suivante point perdu. Le relanceur marque tj 1 pt. <b>Le serveur gagne l'échange s'il arrive à frapper 6 fois sans que le relanceur n'ait marqué le point</b>	<u>Contenus d'enseignement :</u> Utiliser un coup fort pour gagner l'échange.  <b>Joueur en contre et en défense pour gagner le point</b>

Questions, remarques, Observations :