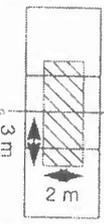
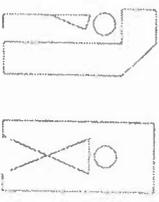
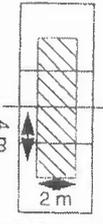
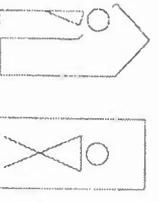


1 <sup>er</sup> NIVEAU : CELUI		DE LA DÉFENSIVE			
Ce que FAIT l'ÉLÈVE.		Ce que DIT vouloir faire l'ÉLÈVE.			
TRAJECTOIRES ÉCHANGES TAMIS	ESPACES DE JEU EFFECTIF ET DE MARQUE	SECTEURS DE FRAPPE PRIVILÉGIÉS	ORGANISATIONS POSTURALES DÉPLACEMENTS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aléatoires</li> <li>• Courtes</li> <li>• Nombre proche de 0</li> </ul>		 <p><i>Le petit cylindre*</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frappes de face.</li> <li>• Attente du volant.</li> <li>• Prise de raquette raccourcie.</li> <li>• Index allongé sur le manche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne pas rater le volant.</li> <li>• Renvoyer plus loin que le filet.</li> </ul>	<p>Le renvoi est conditionné par la possibilité d'<b>aligner oeil/tamis/volant</b></p> <p>Refus de renverser la tête en arrière sur les volants hauts.</p>
<p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hautes.</li> <li>• En cloche.</li> <li>• Perpendiculaires au filet.</li> </ul> <p>Les échanges se prolongent et peuvent durer longtemps.</p> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Déplacements vers l'avant.</li> <li>• Frappe à l'amble</li> <li>• Coude flechi devant soi, index sur le manche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empêcher le volant de tomber chez soi.</li> <li>• Renvoyer une fois de plus que l'autre.</li> <li>• Attendre la faute de l'autre.</li> </ul>	<p>1. La distance oeil/point de frappe augmente.</p> <p>2. Les échanges sont organisés par — l'évitement du filet, — la crainte non fondée de mettre le volant hors des limites du terrain, crainte liée à sa trajectoire singulière : le freinage n'est pas intégré.</p> <p>3. Les échanges durent tant que les trajectoires n'imposent pas de déplacements, la mobilisation des membres inférieurs et/ou supérieurs remplit en cause l'équilibre vertical du joueur.</p> <p><b>L'élève fait tout pour que son corps reste le référent fixe dans les échanges.</b></p> <p>L'adversaire n'existe pas en tant que tel : il est plutôt PARTENAIRE.</p> <p>Cette situation de « <b>duo</b> » ne doit pas perdurer au risque de dénaturer l'APS et le sens des apprentissages.</p> <p><b>Il faut passer du duo au duel.</b></p>	
* Référence mémento FSGT.					

## 2<sup>e</sup> NIVEAU : CELUI DE L'OFFENSIVE

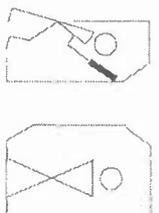
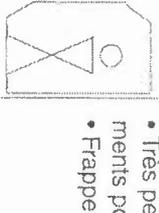
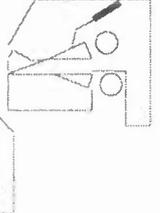
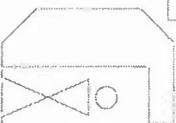
## SIMPLE DE TYPE UNIMODAL

### Ce que FAIT l'ÉLÈVE.

1. Il exploite une situation reconnue comme favorable pour marquer.
2. Il utilise le même coup pour marquer.

### Ce que DIT vouloir faire l'ÉLÈVE.

### INTERPRÉTATION DE L'ENSEIGNANT : L'ÉLÈVE VEUT ROMPRE L'ÉCHANGE AVEC UNE SOLUTION UNIQUE

TRAJECTOIRES ÉCHANGES TAMIS	ESPACES DE JEU EFFECTIF ET DE MARQUE	SECTEURS DE FRAPPE PRIVILÉGIÉS	ORGANISATIONS POSTURALES DÉPLACEMENTS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volants envoyés juste derrière le filet.</li> <li>• Trajectoires très raccourcies.</li> </ul> <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plates, rapides.</li> <li>• Pas de revers.</li> <li>• Tamis presque vertical.</li> </ul>  <p>ou</p>  <p>ou</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variations des trajectoires à Droite ou à Gauche.</li> <li>• Vitesse unifor-me assez lente.</li> </ul> <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hautes et longues.</li> <li>• Tamis environ 45° vers l'Avant et le Haut.</li> </ul> 	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tamis quitte l'espace très proche, s'éloigne du corps.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alignement œil/tamis/volant.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer à ras du filet.</li> </ul> <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer droit et fort sur l'adversaire : « le tuer ».</li> </ul> <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer sur les bords D ou G du terrain.</li> </ul>	<p>L'adversaire est pris en compte du point de vue de ses difficultés, ses échecs.</p> <p>L'élève repère une situation posant problème à l'adversaire et la réutilise pour la forte probabilité de marquer qu'elle contient.</p> <p>Ainsi l'élève construit « un espace sensible ». Cet espace acquiert un « sens » à partir des interventions de l'enseignant sur un événement vécu, à partir des représentations et capacités motrices de l'élève, et des hasards des oppositions.</p> <p>Cette diversité des élèves et des possibles explique la variété des solutions répertoriées. Cependant l'élève privilégie une seule façon de marquer : c'est cette <b>modalité unique visant la marque</b> qui fait la spécificité du niveau.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recul face au filet avec déséquilibre et chute ou recul dos au filet.</li> <li>• En coup droit (dégagé) ouverture des épaules et décalage des appuis en opposition.</li> <li>• Réorganisation de l'alignement tamis/œil/volant.</li> </ul>	<p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer le plus haut et le plus loin possible, au fond, pour obliger l'adversaire à reculer.</li> <li>• Jouer derrière l'adversaire.</li> <li>• Jouer à « gagne terrain ».</li> </ul>	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les trajectoires recherchées imposent une orientation des appuis vers la D ou la G puis progressivement une dissociation entre les appuis et la ceinture scapulaire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace de jeu effectif.</li> <li>• Zone de marque.</li> </ul>		

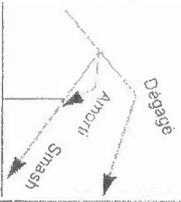
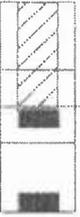
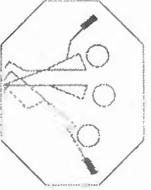
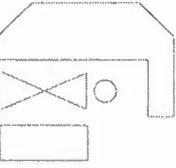
### 3° NIVEAU : CELUI DE LA CONSTRUCTION ÉLÉMENTAIRE DU POINT,

### DE L'OFFENSIVE DIFFÉRÉE EN ALTERNATIVE SIMPLE

- Ce que FAIT l'ÉLÈVE.**
1. Il construit une situation favorable pour l'exploiter dans un 2<sup>e</sup> temps : c'est une rupture différée.
  2. Il alterne volant court et volant long au fond du terrain. Il fait courir de l'Avant à l'Arrière et inversement.

**Ce que DIT  
voulait faire  
l'ÉLÈVE.**

**INTERPRÉTATION DE L'ENSEIGNANT :**  
**L'ÉLÈVE COMBINE UNE SUITE DE COUPS  
SUR L'AXE PROFOND DU TERRAIN.**

TRAJECTOIRES ÉCHANGES TAMIS	ESPACES DE JEU EFFECTIF ET DE MARQUE	SECTEURS DE FRAPPE PRIVILÉGIÉS	ORGANISATIONS POSTURALES DÉPLACEMENTS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alternance de trajectoires : longues/courtes, accélérées/ralenties</li> <li>• dégagées/amorties</li> </ul> 		<p>De la « fente » AR à la fente AV</p>  	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recul en restant face au filet (chutes fréquentes) puis début de pas chassés vers l'arrière.</li> <li>• Préparation de la frappe avec un armé, épaule opposée face au filet en attente.</li> <li>• Déplacements et replacements en zone centrale neutre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer court pour attirer l'adversaire puis jouer long.</li> <li>• Inversement jouer au fond pour marquer près du filet.</li> <li>• Le faire courir.</li> </ul>	<p>L'élève construit le point, il ne cherche pas à marquer directement mais en plusieurs coups.</p> <p>Au plan de la pensée, on peut dire qu'il a construit un premier détour vers la marque du point : il a différé dans le temps.</p> <p>Il repère l'adversaire et ses déplacements dans la dimension profonde du terrain : les espaces avant et arrière, deviennent des espaces occupés ou libérés par un adversaire mobile.</p> <p>La zone centrale devient une zone neutre où le danger est moindre : le joueur dominé est soit en zone proche du filet, soit au fond du terrain.</p>