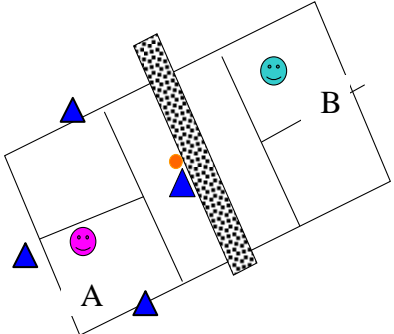


**Compétence attendue : Niveau 1 – étape : profiter d'une situation favorable. L'espace libre**

**Axe de travail :** Si je veux déborder mon adversaire alors je dois profiter d'un espace libre pour obliger mon adversaire à un déplacement.

Les contenus d'enseignements	situation d'apprentissage « Le tour de France » :	CMS
<p><u>En lien avec la notion de prise de décision</u> <b>Capacité :</b> Je dois d'abord voir le placement de mon adversaire avant de frapper.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Quitter la vision se limitant par l'axe volant / tamis</li> <li>⇒ Jeter un coup d'œil juste avant de frapper.</li> <li>⇒ Adapter sa réponse motrice en fonction des indices perçus.</li> </ul> <p><u>En lien avec la notion d'espace libre, la notion alternative tactique simple et la Notion de réduction/augmentation des espaces et des durées</u> <b>Capacité :</b> Je dois viser et je dois orienter mon plan de frappe en fonction de l'espace à atteindre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Accepter de jouer proche des lignes ou du filet</li> <li>⇒ Varier les productions de trajectoires</li> <li>⇒ Pouvoir combiner sur les paramètres d'une trajectoire pour atteindre une cible de façon efficace.</li> </ul>	<p><b>BUT :</b> Pour gagner je dois avoir fais déplacer ma balle sur le plus de plots possibles.</p>  <p><b>ORG* :</b> Match en 2 fois 4', se joue en deux manches en inversant les statuts <b>Matos :</b> 4 plots, 1 balle ou 1 volant / terrain Celui qui gagne l'échange bénéficie du service (avantage important pour A qui peut récupérer une balle dès sa mise en jeu)</p> <p><u>Pour valider un changement de plot :</u> <b>A :</b> Si je réussie à récupérer une balle pendant l'échange et que je conclue l'échange avec la balle dans ma main alors je peux faire avancer ma balle sur un autre plot = « gagner une étape » <b>B :</b> Je cherche à conclure les échanges pour bénéficier des services et surtout empêcher A de faire avancer sa balle. Je profite du déplacement de A pour jouer dans l'espace libérée.</p> <p><b>Rôles :</b> Deux joueurs. Un Arbitre (l'arbitre gère le bon déroulement de la rencontre, c'est lui qui valide ou non le changement de plot. <i>Possibilité d'un observateur qui se concentre uniquement sur l'action de B, dès qu'A se déplace pour récupérer la balle.</i></p> <p><b>CR :</b> Pour A réussir à gagner le maximum d'étape. Pour B empêcher A de gagner des étapes.</p> <p><b>Variante :</b> en situation de matche à thème : si en cours d'échange l'un des joueurs touche ou récupère une balle puis conclue dans le même échange alors point consigne :</p> <p style="text-align: center;">Soit triple les gains Soit remise à zéro du score adverse.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Methodologique</u></p> <p>Respecter les consignes d'observation et le code qui permet de transcrire sur la fiche fournie.</p>
		<p style="text-align: center;"><u>Sociale.</u></p> <p>Accepter la décision de l'arbitre quand il valide ou non si la balle peut être changée de plot.</p> <p>Accepter la frustration de jouer une manche qu'en situation défensive et sans l'attrait de point.</p>

### Travail possible d'amélioration :

#### **Exercices pour décentrer le regard du mobil:**

réaliser des échanges en partenariat. Dès que mon partenaire à frapper il m'indique avec sa main un nombre que je dois annoncer avant ma frappe

Par deux sur demi-terrain, après chaque frappe je passe la raquette à mon partenaire.

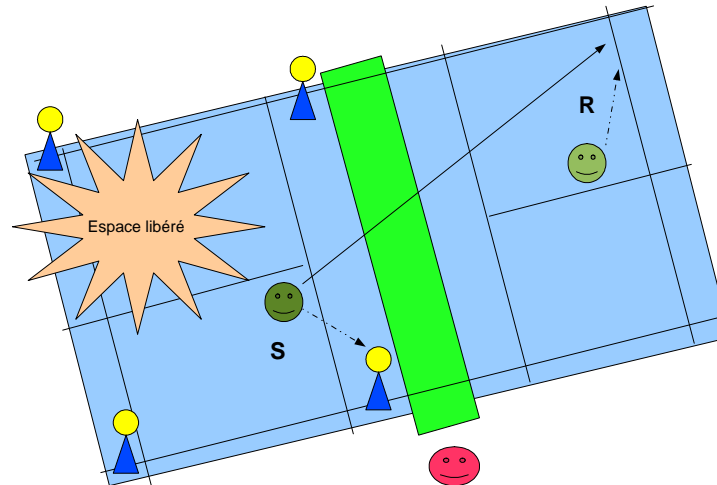
Variable + : échange avec deux volants.

#### **Exercice pour voir et viser :**

situation préparant au tour de France (en situation plus fermée.)

Dès sa mise en service mon adversaire se déplace pour récupérer un des objets placés alors j'en profite pour jouer à l'opposé afin de conclure le point. Jeu en trois passages. Gains : 3 points si mon adversaire ne touche pas le mobil. 1 point si mon adversaire touche le volant mais commet la faute. 0 pt si l'adversaire peut ramener le mobil dans mon propre camp.

Critère de réussite : sur 12 mises en jeu cumuler le maximum de point.



### **Règles d'action nécessaires à la mise en œuvre. Ce que l'élève doit connaître et pouvoir faire.**

- 1 – Ma décision de produire telle ou telle trajectoire va dépendre de l'information que je prends sur le déplacement/ remplacement de mon adversaire.
- 2 – C'est cette information qui me permet de voir : « là où n'est pas mon adversaire (= espace libre)
- 3 – Je dois regarder et orienter mon tamis vers la cible à atteindre.
- 4 - Je dois accepter le risque de jouer sur les extrémités pour éloigner le mobil et donc éviter le retour de mon adversaire.

Statut d'attaquant :

- Avant de frapper je jette un coup d'œil sur le placement de mon adversaire.
- Pour viser je regarde la cible
- J'Orienté le tamis de la raquette en fonction de l'espace à atteindre. Je finis mon geste vers la cible.
- Pour obliger l'adversaire à un long trajet je joue dans l'espace opposé à mon adversaire. Je joue plus proche des lignes et surtout en dehors de la zone centrale.

Pour réduire le temps d'intervention de mon adversaire :

- je frappe le plus tôt possible (proche du filet)
- je produis des trajectoires descendantes (donne de l'angle)
- je produis des trajectoires proches du filet
- J'accélère ma frappe pour donner de la vitesse au mobil.

En fonction de l'espace à atteindre j'adapte les paramètres de ma trajectoire.

Statut de défenseur :

- Je me replace le plus tôt possible dans la zone de centration
- Je me donne du temps en produisant des trajectoires plus hautes

En attaque :

Si l'adversaire ...alors.....

.....Est près du filet ..... Je lobe  
.....Anticipe son remplacement.....contre- pied  
.....Est loin du filet.....je joue proche du  
filet

.....Est désaxé je joue à l'opposé

En défense :

Si je suis.....alors.....

.....Repoussé en fond court..... j'évite les  
trajectoires  
Croisées ou tente  
un amorti

... amené au filet .....je me replace au plus  
tôt en zone de  
centration