



Le mini-tennis 12 m

*Tennis évolutif
et
formatif*



Préambule :

- Depuis près d'une quinzaine d'années, conscients des importantes difficultés que rencontrent les jeunes enfants dans l'apprentissage du tennis, les pédagogues de ce sport ont revu entièrement l'approche de celui-ci.
- Ils ont ainsi adapté le tennis à l'enfant. Ils lui ont ainsi permis de découvrir ce sport si complexe par le jeu et dans la joie.



- Trois grandes étapes se sont dégagées avant d'aborder le tennis sur le terrain de « 24 mètres » comme les adultes :
 - *La préparation au mini-tennis ou éducation motrice grâce aux sports de raquettes.*
 - *Le mini-tennis « 12 mètres ».*
 - *Le mini-tennis « 18 mètres ».*



- Le *mini-tennis* «18 mètres» se joue en compétition pour les enfants de 7 à 9 ans selon les règles du « grand tennis » et nécessite des qualités techniques, tactiques, physiques et mentales que la seule préparation au mini-tennis ne peut à elle seule développer.



- C'est la raison pour laquelle les éducateurs passent maintenant par cette étape intermédiaire qu'est le *mini-tennis* «12 mètres».
- C'est durant cette période favorable que l'enfant peut s'adapter en douceur à la pratique de l'échange grâce à la petite raquette cordée (- de 55 cm) et à la balle en mousse.



- Les enseignants veillent à jongler avec un mélange judicieux et individualisé de situations éducatives
- Ils veilleront à mettre en place leurs situations de jeu en travaillant sur une surface de plus en plus « tennis », avec des intentions de plus en plus sportives sans pour autant supprimer la partie ludique, indispensable épice du travail à long terme.



- Grâce aux nombreuses situations qu'il permet de mettre en place, le mini-tennis « oblige » les enfants qui le pratiquent à :
 - faire appel aux qualités physiques d'adresse, de coordination, de vitesse, de détente, d'endurance, de rythme .. ;
 - favoriser une approche complète des conduites instrumentales (raquette) et des maîtrises particulières (déplacements sous toutes ses formes : équilibre, trajectoires, espace, ...) ;



- Grâce aux nombreuses situations qu'il permet de mettre en place, le mini-tennis « oblige » les enfants qui le pratiquent à :
 - élaborer et exécuter des projets échafaudés à partir du jeu ;
 - renforcer la latéralité et établir le contact, la sensation « balle-raquette » dans des conditions idéales.



- Autrement dit, l'enfant est placé dans des situations de jeu où seul, il doit :
 - organiser rapidement l'espace à attaquer ou à défendre,
 - capter des informations,
 - programmer des réponses et choisir la plus efficace.



➤ Or,

- découvrir des conduites motrices nouvelles à partir de situations globales,
- observer les solutions des autres et s'y adapter,
- améliorer son comportement par adaptations successives et maîtriser les différents problèmes posés ...



... N'est-ce pas le *vrai TENNIS* ?



- La compétition peut être envisagée dans des conditions excellentes.
- Il faudra cependant veiller à lui conserver son aspect le plus ludique et le plus collectif possible.



Objectifs du mini tennis 12 m :

- « rivaliser » avec d'autres disciplines « plus accessibles » ;
- élargir la base de la pyramide (accueil plus tôt dans les écoles de tennis, introduction du tennis adapté dans le monde scolaire, animations de promotion, ...) ;



Objectifs du mini tennis 12 m :

- découverte de la réalité du tennis par la mise en place de situations de jeu simples (projets tactiques) ;
- premières découvertes et acquisitions d'habiletés (techniques) simples et évolutives ;



Quelques recommandations d'ordre méthodologique :

- ne pas aborder le service sauf sous forme de jeu et de lancer à bras cassé ;
- le *mini-tennis* « 12 m » DOIT rester un jeu dans lequel toutes les formes de compétitions (individuelles, mixtes, par équipes, couplées à d'autres activités sportives, ...) doivent apparaître ...



- ne pas enfermer trop vite l'enfant dans des relations d'affrontement systématiques mais, au contraire, veiller à « privilégier » les formes jouées reposant sur des relations de coopération ;
- ce n'est que progressivement que le partenaire de jeu s'effacera pour devenir un adversaire ;
- les notions de résultats et de performances ne devront entrer en ligne de compte que peu à peu ...



Organisation :

➤ Le terrain :

- Longueur : 10,97 mètres
- Largeur : 5,485 mètres
- Hauteur du filet : 0,80 mètre (*petit filet ou corde tendue*)



Organisation :

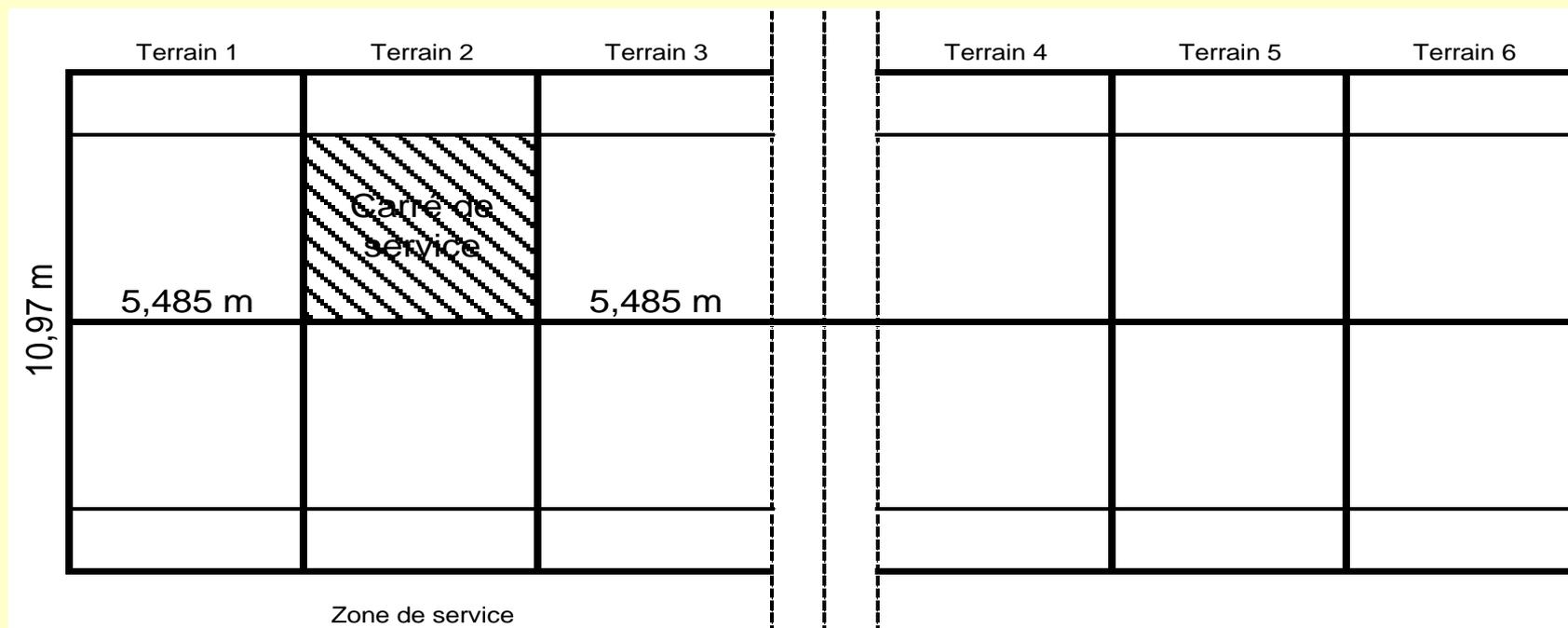
➤ Le terrain :

- Ce sont les dimensions issues d'un terrain normal partagé en zones de jeu. Ces dimensions peuvent être adaptées et augmentées au maximum jusqu'à 12 mètres et 6 mètres. Dans ce cas, une ligne sera tracée à un mètre de la ligne de fond afin de délimiter le carré de service.
- Par conséquent, il est possible, sur un terrain normal, de tracer six terrains de mini-tennis 12 mètres en utilisant la zone « recul » et de faire jouer douze enfants en même temps en simple.



Organisation :

➤ Le terrain :



*Terrain de 24 mètres avec zones de recul adapté
pour dessiner 6 terrains de 12 mètres*



Organisation :

➤ Le terrain :



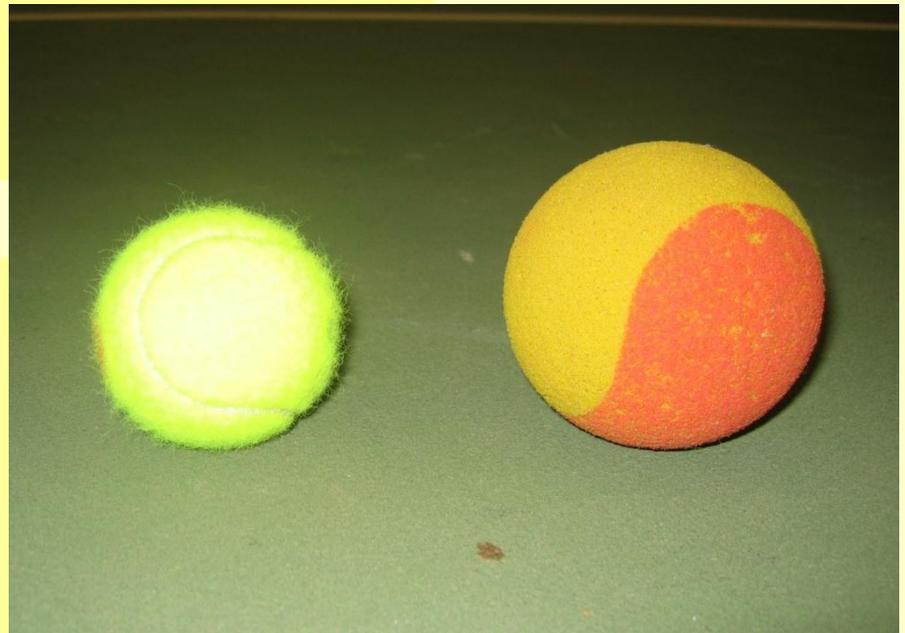


Organisation :

➤ L'équipement :

- Raquette évolutive en fonction de la morphologie de l'enfant
- Maximum 55 cm de long, équilibre neutre
- Attention à la taille du grip !
- Balle mousse (attention rebond, poids, densité)

Raquette et balle adaptées





➤ Les règles du jeu :

- Le service doit être effectué par en-dessous avec ou sans rebond, de derrière la ligne extérieure du terrain de double de 24 mètres (ligne de fond) ; la balle doit tomber dans les limites du terrain de simple.
- Il n'y a qu'un service.
- En cas de let, le service est recommencé.



- Chaque joueur met alternativement la balle en jeu deux fois consécutivement, une fois à droite, puis une fois à gauche du centre de la ligne de fond.
- Le relanceur se tient dans le fond de son terrain : il doit frapper la balle après un rebond.
- Ensuite, l'échange se poursuit ; la balle peut faire un rebond ou être reprise de volée.



- La faute :
 - la balle rebondit en dehors des lignes
 - la balle rebondit plus d'une fois
 - la balle est envoyée dans le filet ou sous la corde tendue tenant lieu de filet



- Décompte des points :

le premier à 15 points gagne le match ; il ne doit pas y avoir deux points d'écart.

Adaptation possible à 9 ou 11 points en fonction du nombre de joueurs dans la poule.



- Formats de jeu :
 - poules (1^{ère} série puis 2^{ème} avec participants « reclassés »),
 - tableau double sortie avec enjeu permanent ,
 - formule mixte (poule, puis tableau), ...

➤ *Organisation sous forme de poule*

- Si 20 joueurs : 4 poules de 5 joueurs. Dans chaque poule, chaque joueur rencontre les autres joueurs de la poule. Dans chaque match, le joueur qui marque le premier 15 points remporte le match (... à adapter suivant le nombre de joueurs ...).

	A	B	C	D	E
A					
B					
C					
D					
E					

➤ *Organisation sous forme de poule*

- Au terme des premières « poules », constitution de 5 poules de 4 joueurs :

- Poule des 5èmes
- Poule des 4èmes
- Poule des 3èmes
- Poule des 2èmes
- Poule des 1ers

	A	B	C	D
A				
B				
C				
D				



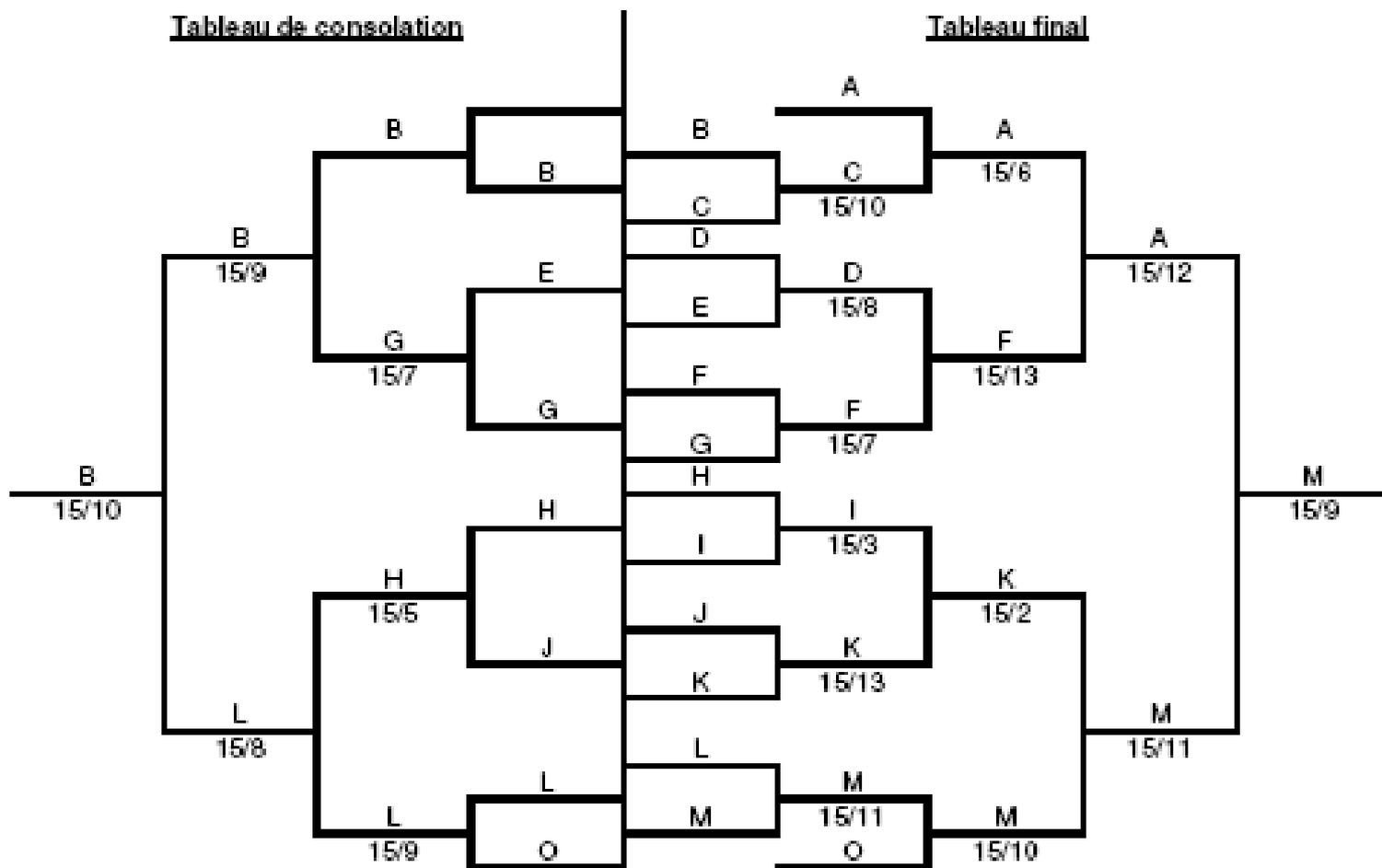
➤ *Organisation sous forme d'un tableau normal à double sortie*

Exemple d'un tableau à double sortie, ce qui signifie que les vainqueurs évoluent vers la droite du tableau tandis que les battus du 1er match sont placés dans le tableau de gauche (tableau de consolation) et les vainqueurs des premiers matches de consolation évoluent ensuite au fil des victoires vers la gauche.



Tableau de consolation

Tableau final





➤ ***Organisation sous forme mixte (poule puis tableau)***

Début de la compétition sous forme de poule avec qualification de deux joueurs par poule, qui sont placés ensuite dans un tableau normal. Deux joueurs issus de la même poule ne sont pas placés dans la même moitié du tableau.

➤ « *Compétitions* » :

Cette compétition s'adresse à des jeunes joueurs de sept ans et moins (*pour l'année 2007, joueurs nés en 2000 et après*).





Illustrations de situations de jeu

... du partenariat ... à l'opposition
... du fond de terrain ... à la volée



Illustration des situations de jeu Mini-Tennis 12m

A. SITUATIONS D'ECHANGES EN COLLABORATION *(Fiches 1...60)*

1. Fond de terrain

1. *Direction constante et longueur constante (court)* *Fiches 1...17*
2. *Direction constante (pas d'autre notion tactique)* *Fiches 18...20*
3. *Direction constante et longueur constante (long)* *Fiches 21...23*
4. *Direction constante et changement de longueur* *Fiches 24...34*
5. *Direction constante et trajectoire constante* *Fiches 35...37*
6. *Direction constante et changement de trajectoire* *Fiche 38*
7. *Changement de direction et longueur constante (court)* *Fiches 39...46*
8. *Changement de direction (pas d'autre notion tactique)* *Fiches 47...51*
9. *Changement de direction et longueur constante (long)* *Fiches 52...54*
10. *Changement de direction et trajectoire constante* *Fiches 55*

2. Fond de terrain - volée / Volée - volée *Fiches 56...60*

B. SITUATIONS D'ECHANGES EN OPPOSITION *(Fiches 61...100)*

1. *Statuts différents déterminés dès le départ.* *Fiches 61...77*
2. *Statuts identiques. Perception du déséquilibre... Evolution des rôles.* *Fiches 78...84*
3. *Statuts identiques. Création du déséquilibre... Evolution des rôles.* *Fiches 85...97*
4. *Statuts identiques. Tâches (actions) à réaliser* *Fiches 98...100*



A.1. Situations d'échanges en collaboration

A.1. Fond de terrain



Préambule :

- Liste d'exemples de situations non exhaustive → varier et faire évoluer pour éviter la monotonie et créer la motivation.
- Classement en fonction de notions tactiques simples (Direction, Longueur, hauteur) et leurs combinaisons.
- Consignes et critères concrets de réussite → l'enfant doit pouvoir évaluer les résultats de ses actions.



Préambule :

- Associer en permanence les mouvements de frappe aux déplacements en imposant des zones que l'enfant devra rejoindre entre chaque frappe → développer la dissociation entre les déplacements et les frappes.
- Fixer la partie essentielle du geste et évoluer vers une forme plus ample : faire jouer les enfants près du filet et les en écarter progressivement → développement des qualités perceptivo-motrices de l'enfant.



Préambule :

- Adapter en permanence la gestuelle en fonction des longueurs des trajectoires, de la hauteur de l'impact, de la vitesse de la balle et de la position sur le terrain.
- Faire terminer l'échange par une action précise à réaliser qui matérialise la réussite du projet entrepris. Les échanges se termineront ainsi par une action positive et non par une balle ratée (pédagogie de la réussite).
- Eviter de longs échanges monotones  échec.



A.1. Situations d'échanges en collaboration fond de terrain

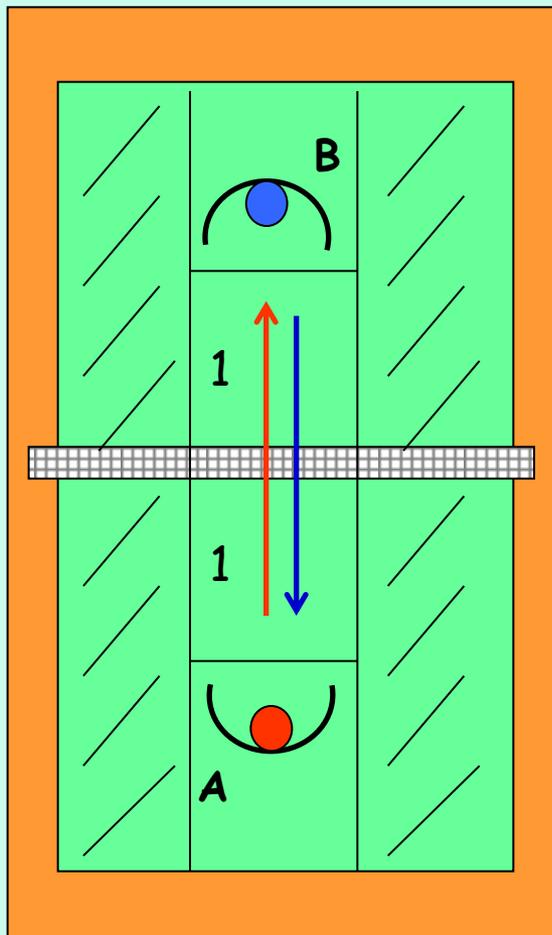
- | | |
|---|-----------------------|
| <i>A.1.1. Direction constante et longueur constante (court)</i> | <i>Fiches 1...17</i> |
| <i>A.1.2. Direction constante (pas d'autre notion tactique)</i> | <i>Fiches 18...20</i> |
| <i>A.1.3. Direction constante et longueur constante (long)</i> | <i>Fiches 21...23</i> |
| <i>A.1.4. Direction constante et changement de longueur</i> | <i>Fiches 24...34</i> |
| <i>A.1.5. Direction constante et trajectoire constante</i> | <i>Fiches 35...37</i> |
| <i>A.1.6. Direction constante et changement de trajectoire</i> | <i>Fiche 38</i> |
| <i>A.1.7. Changement de direction et longueur constante (court)</i> | <i>Fiches 39...46</i> |
| <i>A.1.8. Changement de direction (pas d'autre notion tactique)</i> | <i>Fiches 47...51</i> |
| <i>A.1.9. Changement de direction et longueur constante (long)</i> | <i>Fiches 52...54</i> |
| <i>A.1.10. Changement de direction et trajectoire constante</i> | <i>Fiche 55</i> |



A.1. Situations d'échanges en collaboration fond de terrain

A.1.1. Direction constante longueur constante (court)

Fiche n° 1 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)

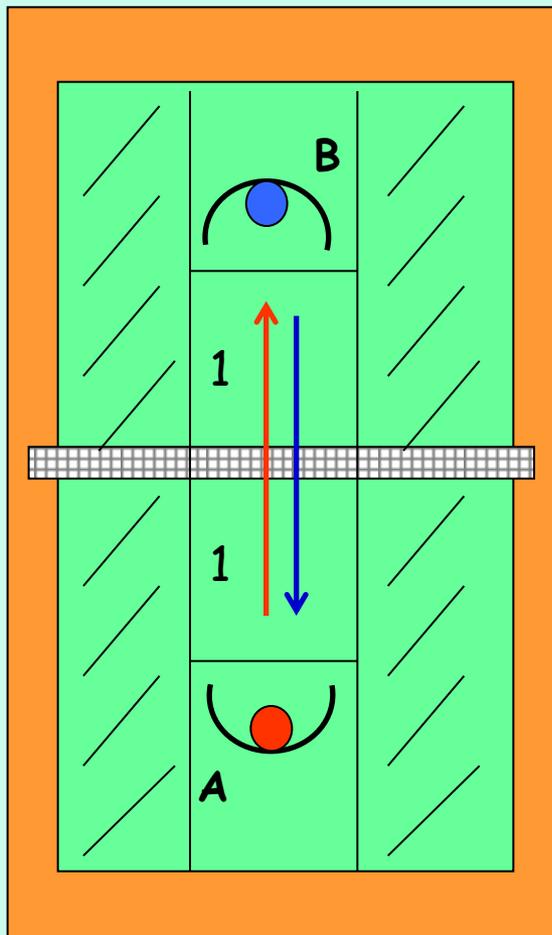
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
- Toujours en Cd
- Se replacer derrière ligne zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 2 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)

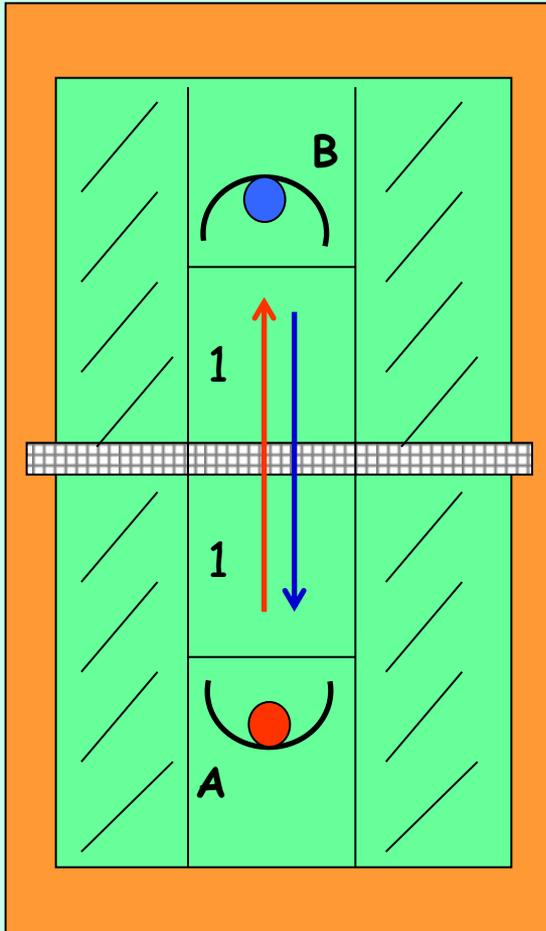
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
- **Toujours en Rv**
- Se replacer derrière ligne zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 3 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)

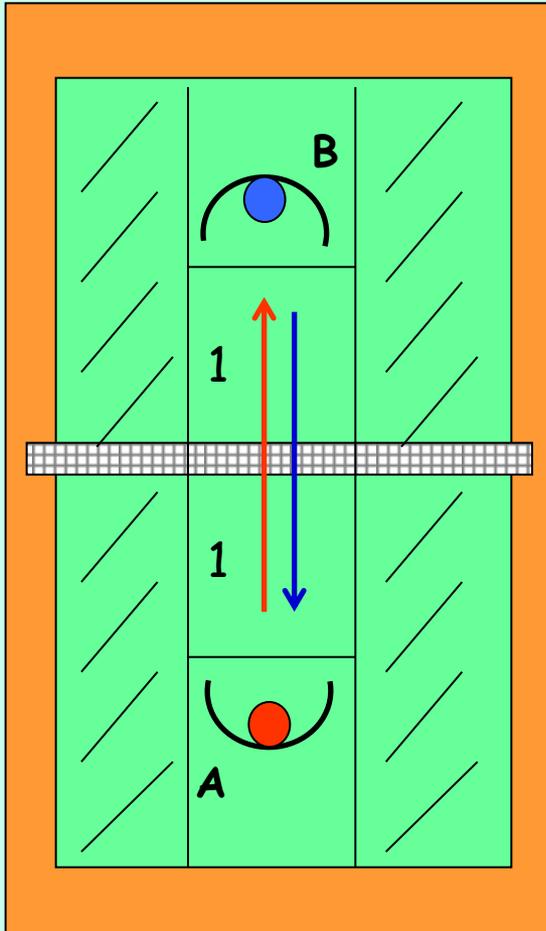
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
- **En alternant Cd - Rv**
- Se replacer derrière ligne zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 4 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)

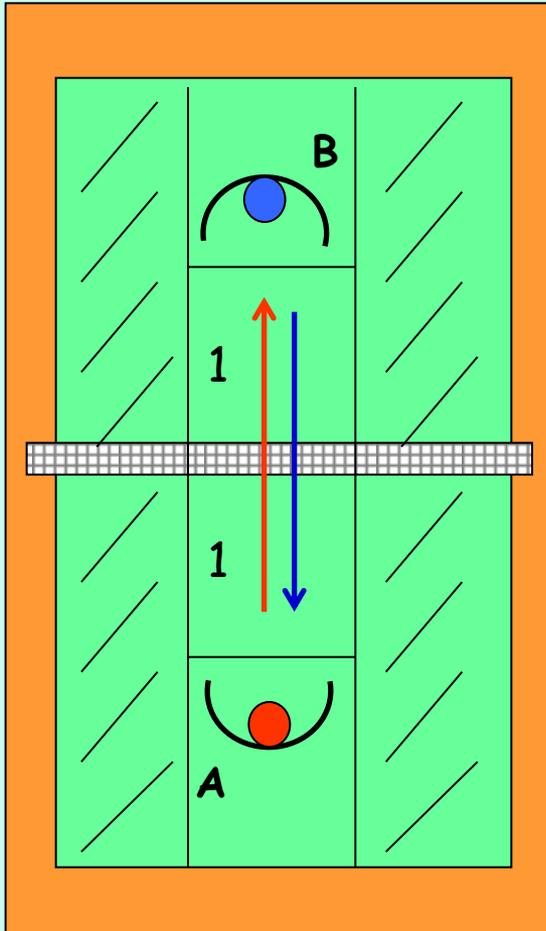
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
- **En alternant 2 Cd - 2 Rv**
- Se replacer derrière ligne zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 5 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)

✓ Consignes :

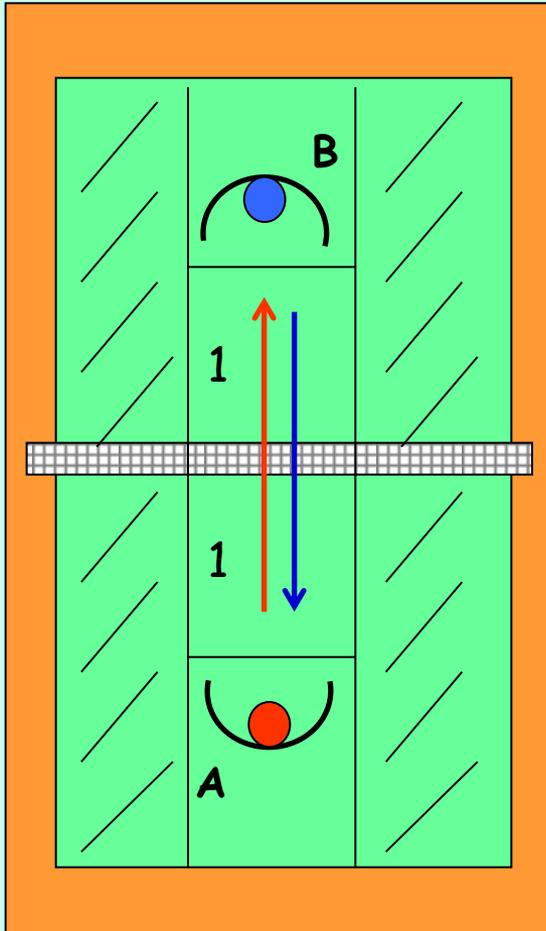
- A et B jouent dans la zone 1
- A et B jouent toujours en Cd
- Fléchir les jambes entre chaque frappe OU toucher le sol avec la main libre

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



Fiche n° 6 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)

✓ Consignes :

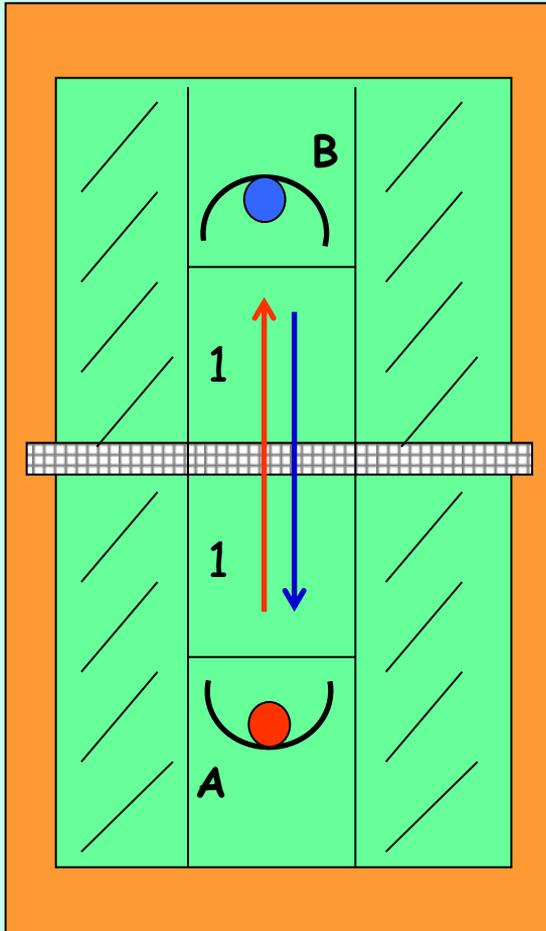
- A et B jouent dans la zone 1
- A et B jouent toujours en Cd
- **Tourner sur soi-même entre chaque frappe (si possible changer le sens de rotation à chaque frappe)**

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



Fiche n° 7 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)

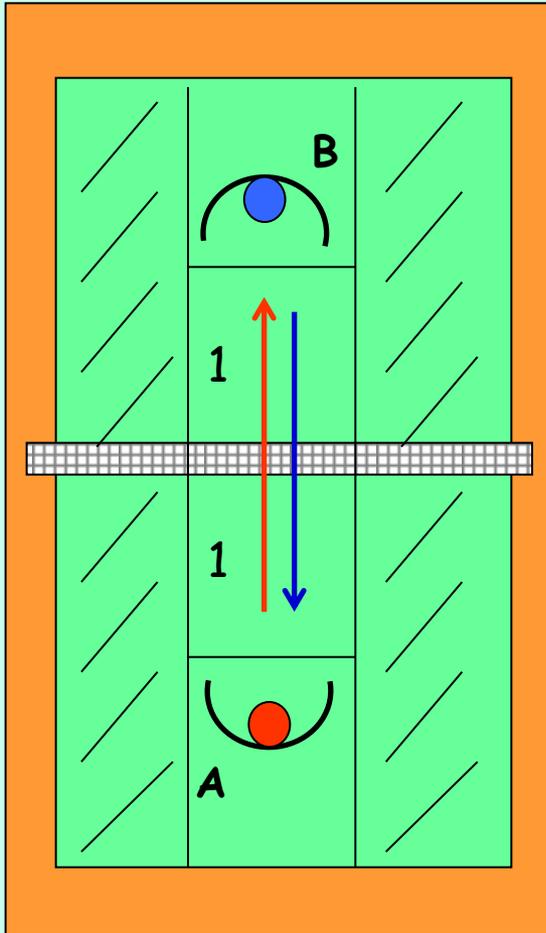
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
- A et B jouent toujours en Cd
- Faire tourner la raquette autour de son corps entre chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 8 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)

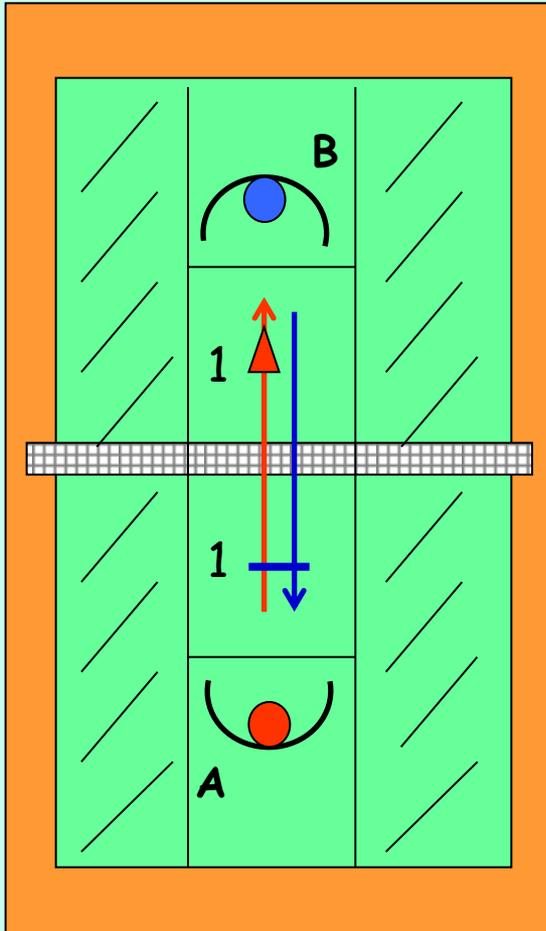
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
- A et B jouent toujours en Cd
- Rester en équilibre sur 1 pied jusqu'au rebond de la balle chez le partenaire

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 9 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- **délimitation d'une zone de remplacement**

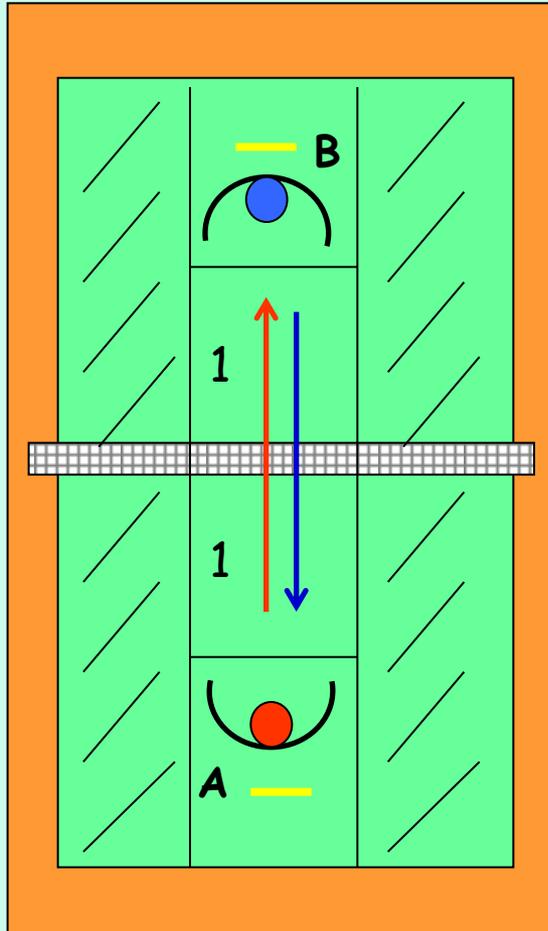
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
- A et B jouent toujours en Cd
- **A et B frappent en avançant et posent 1 pied sur une marque au sol OU en tournant autour d'un cône (déplacement avant - remplacement arrière)**

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 10 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

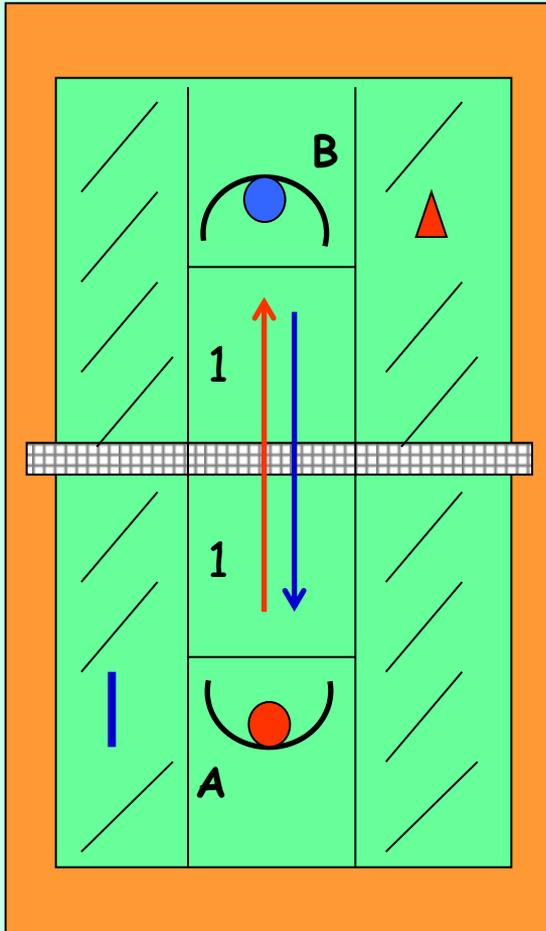
- A et B jouent dans la zone 1
- A et B jouent toujours en Cd
- **Se replacer en mettant 1 pied sur une marque au sol (arrière)**

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



Fiche n° 11 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

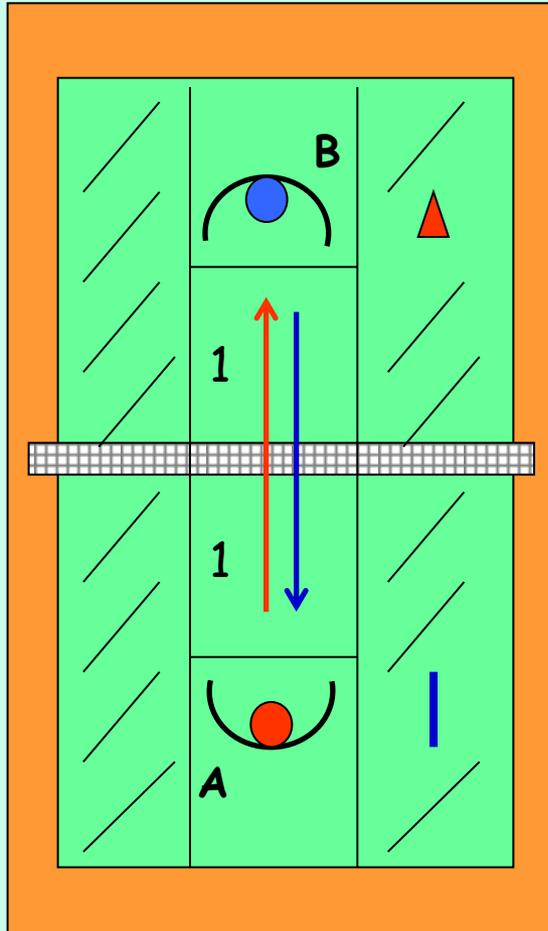
- A et B jouent dans la zone 1
- A et B jouent toujours en Cd
- **A et B se replacent en mettant 1 pied sur une marque au sol ou en tournant autour d'un cône**
remplacement - déplacement latéraux
à gauche pour les droitiers ou
à droite pour les gauchers

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



Fiche n° 12 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

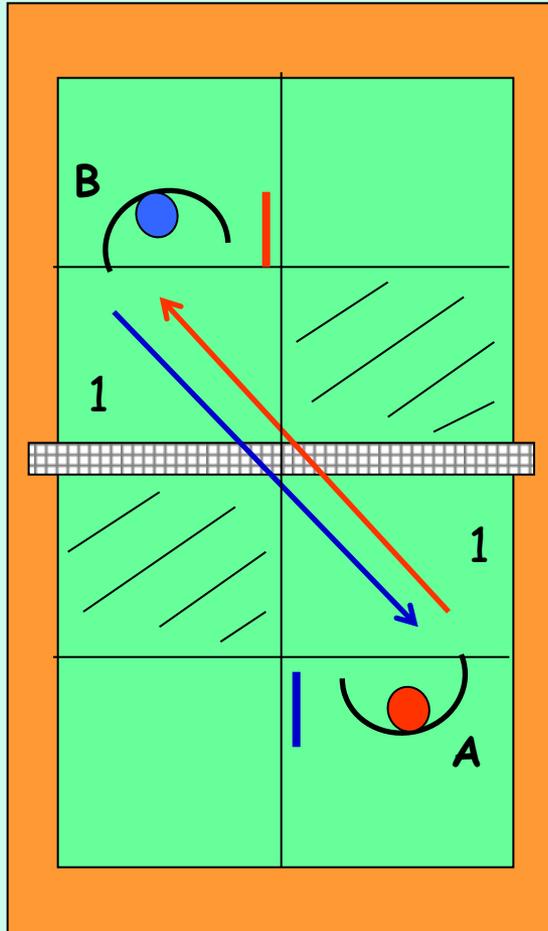
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
- **A joue toujours en Rv**
- B joue toujours en Cd
- **A et B se replacent en mettant 1 pied sur une marque au sol OU en tournant autour d'un cône (replacement - déplacement latéraux en fonction droitier/gaucher)**

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 13 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- **délimitation de zones cibles (zone 1)**
- délimitation d'une zone de remplacement

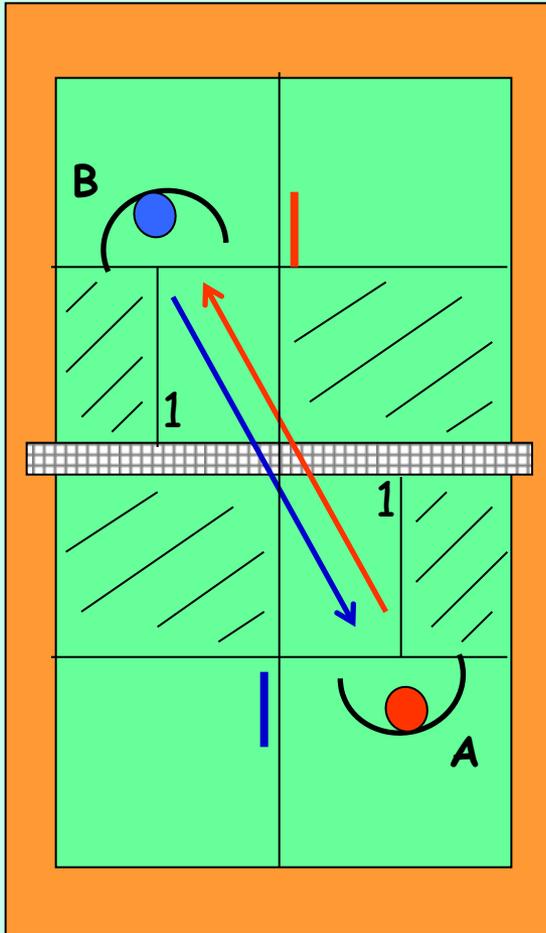
✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Cd (si gauchers, jouent en Rv)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 14:



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- **délimitation de zones cibles (zone 1)**
- délimitation d'une zone de remplacement

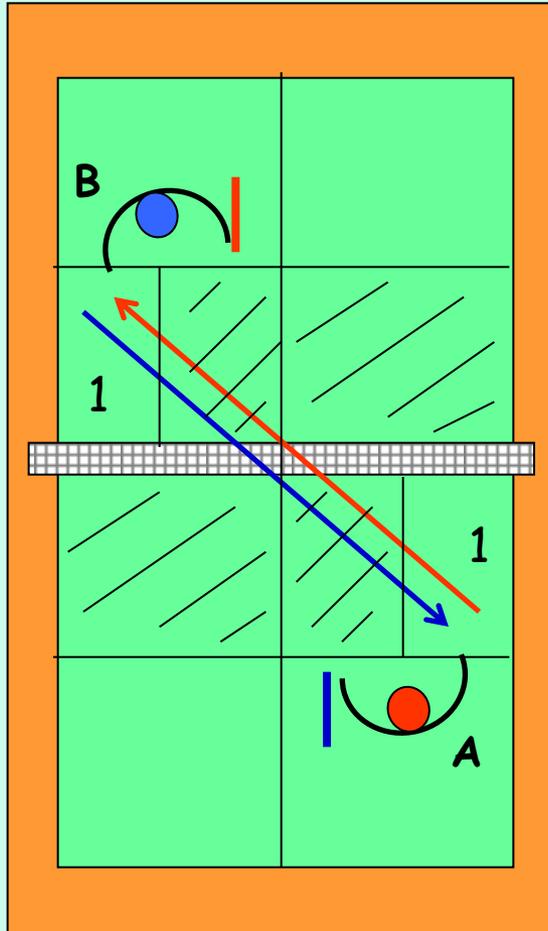
✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Cd (si gauchers, jouent en Rv)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 15 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

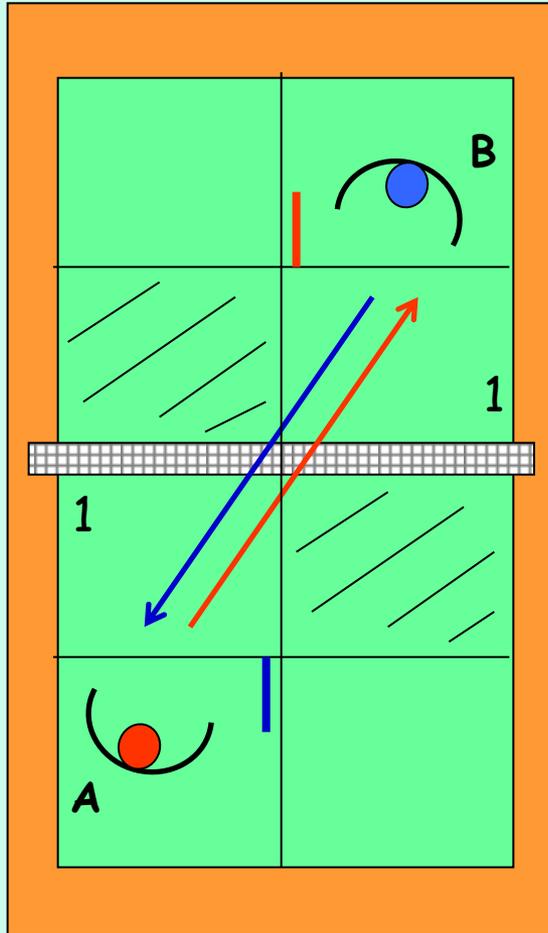
✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Cd (si gauchers, jouent en Rv)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 16 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

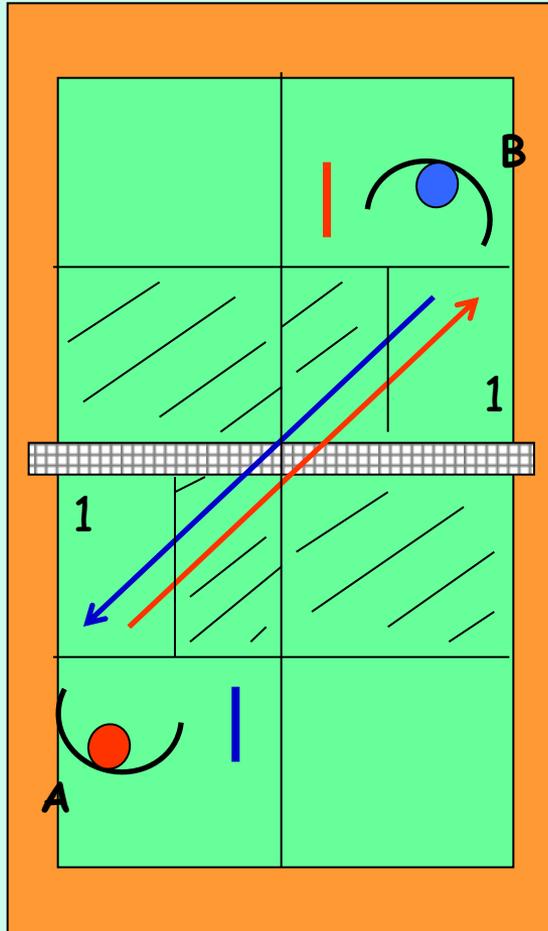
✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Rv (si gauchers, jouent en Cd)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 17 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Rv (si gauchers, jouent en Cd)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

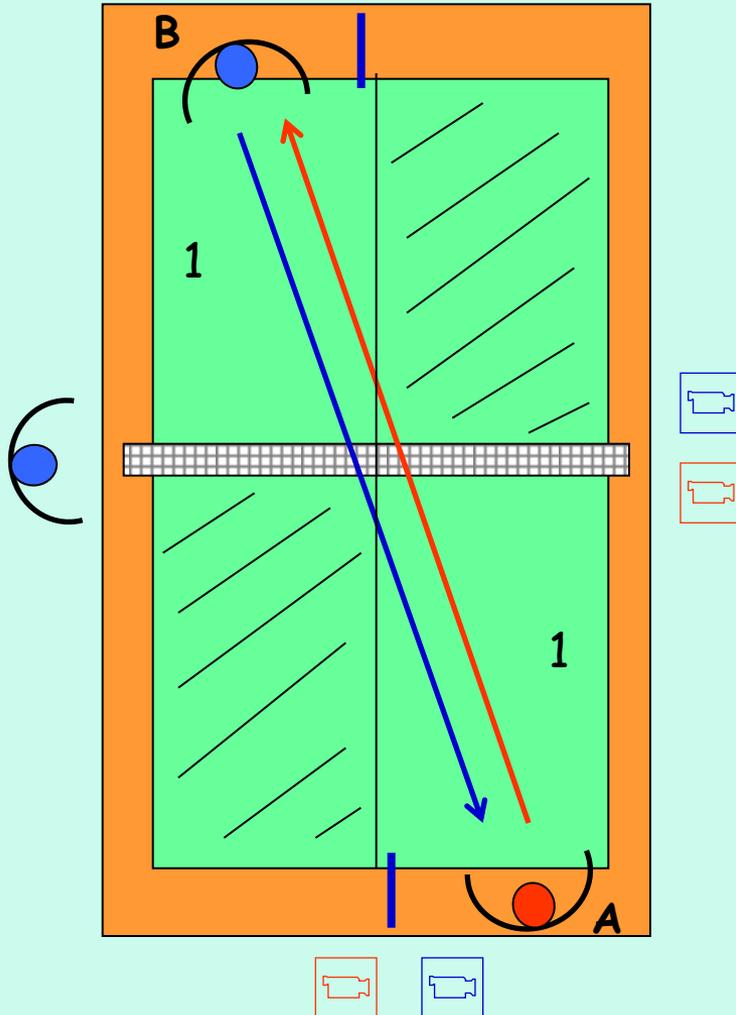
- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



A.1. Situations d'échanges en collaboration fond de terrain

A.1.2. Direction constante (pas d'autre notion tactique)

Fiche n° 18 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

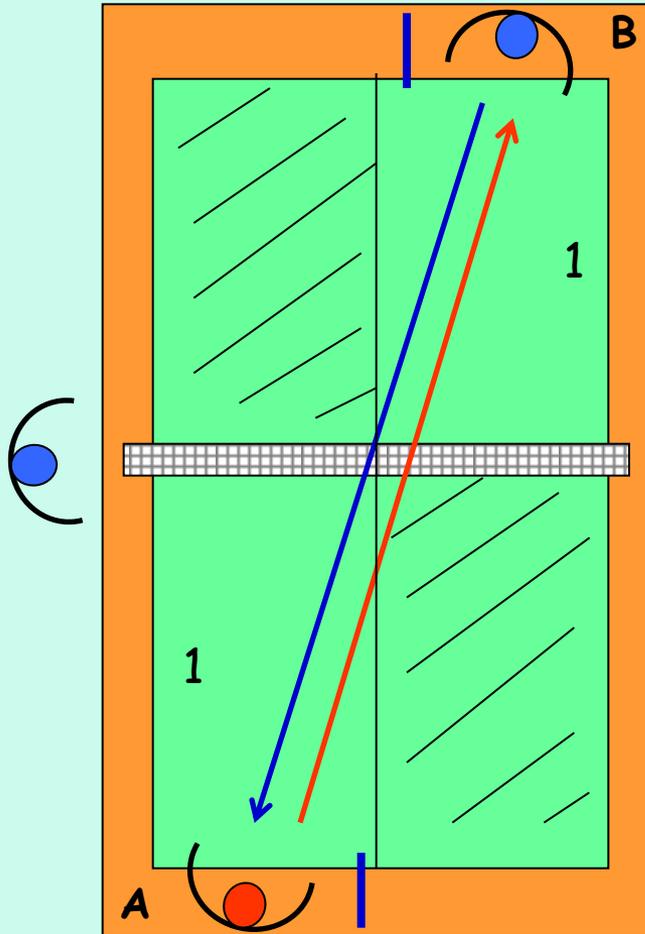
✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Cd (*si gauchers, jouent en Rv ou Cd décalage*)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 19 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

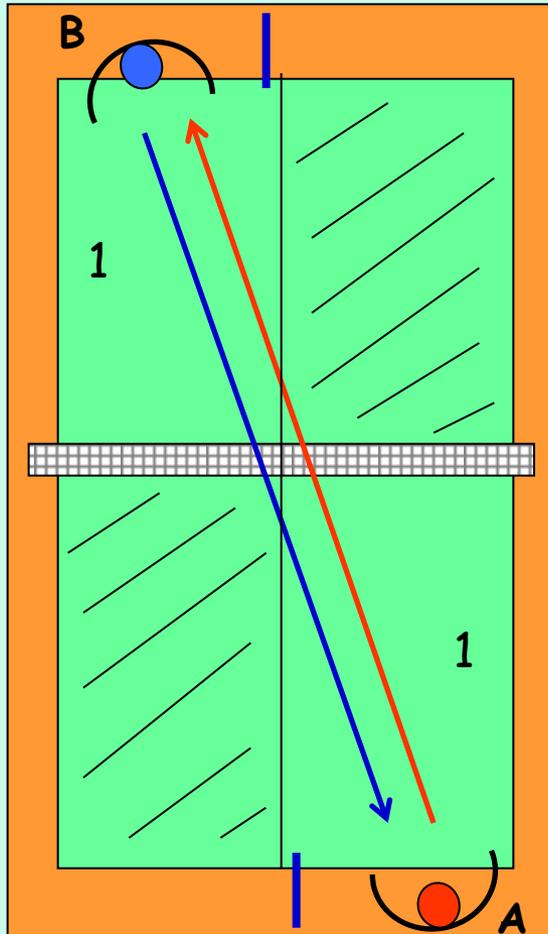
✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en décroisant dans zone 1
- En fonction de la balle, A et B (droitiers) jouent en décalage Cd
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 20 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- **délimitation de zones cibles (zone 1)**
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B (*gauchers*) échangent la balle en décroisant dans zone 1
- **A et B jouent en décalage Cd**
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

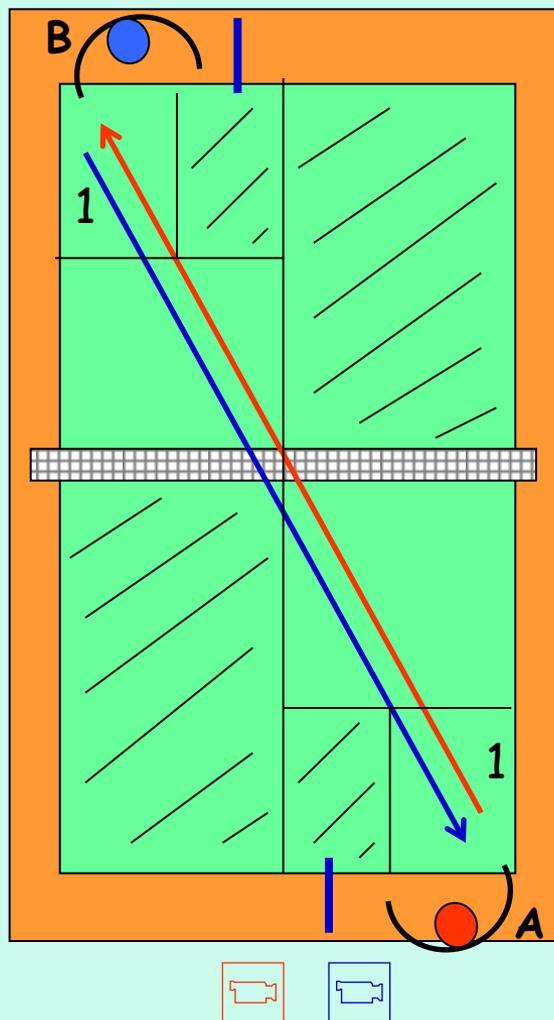




*A.1. Situations d'échanges en collaboration
fond de terrain*

*A.1.3. Direction constante
longueur constante (long)*

Fiche n° 21 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

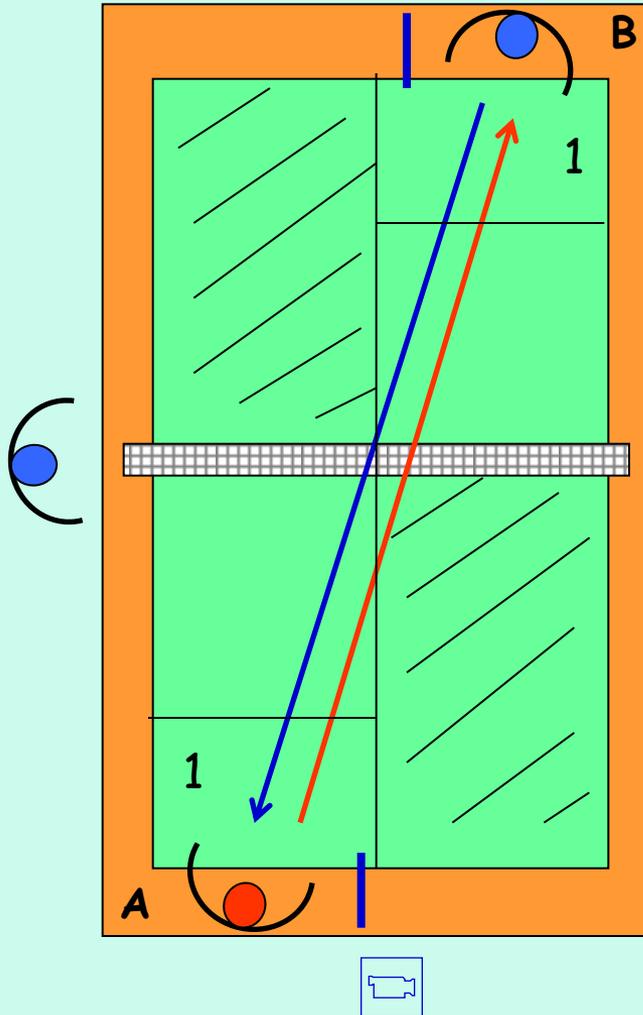
✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Cd (*si gauchers, jouent en Rv ou Cd décalage*)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 22 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

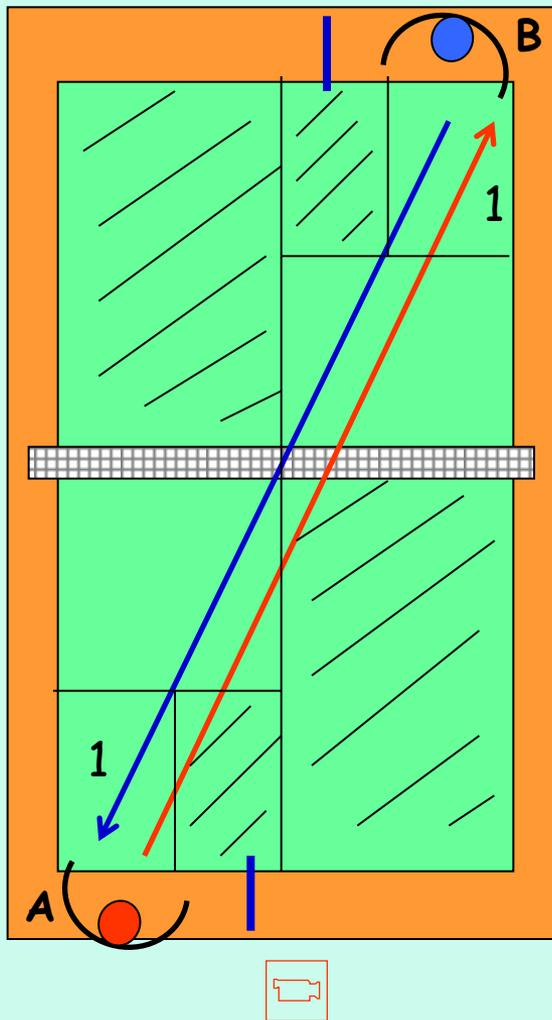
✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Rv (si gauchers, jouent en Cd)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 23 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Rv (si gauchers, jouent dans autre diagonale)
- A et B se replacent après chaque frappe

✓ Critères de réussite :

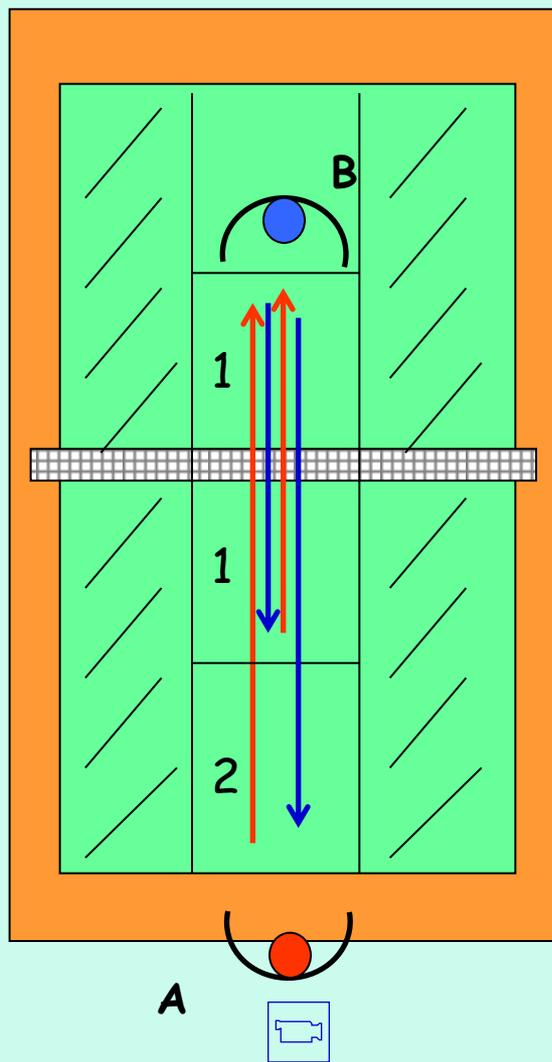
- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



*A.1. Situations d'échanges en collaboration
fond de terrain*

*A.1.4. Direction constante
changement de longueur*

Fiche n° 24 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

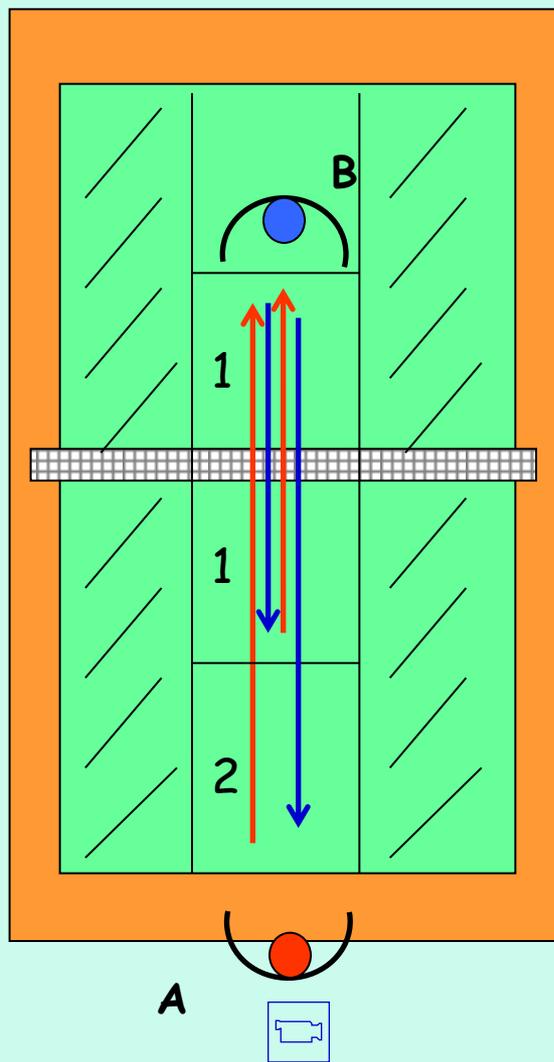
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A et B jouent toujours en Cd

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 25 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

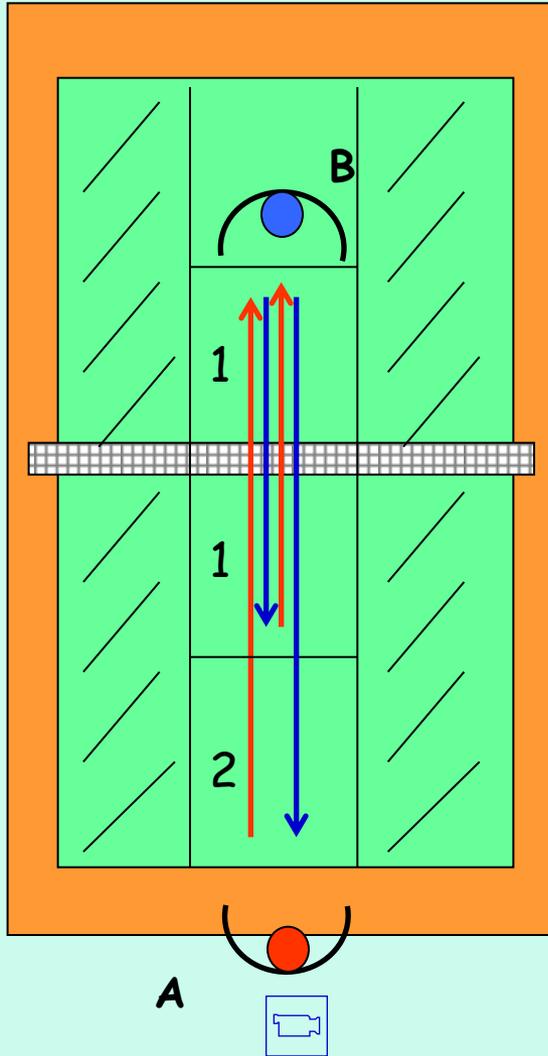
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- **A et B jouent toujours en Rv**

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 26 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

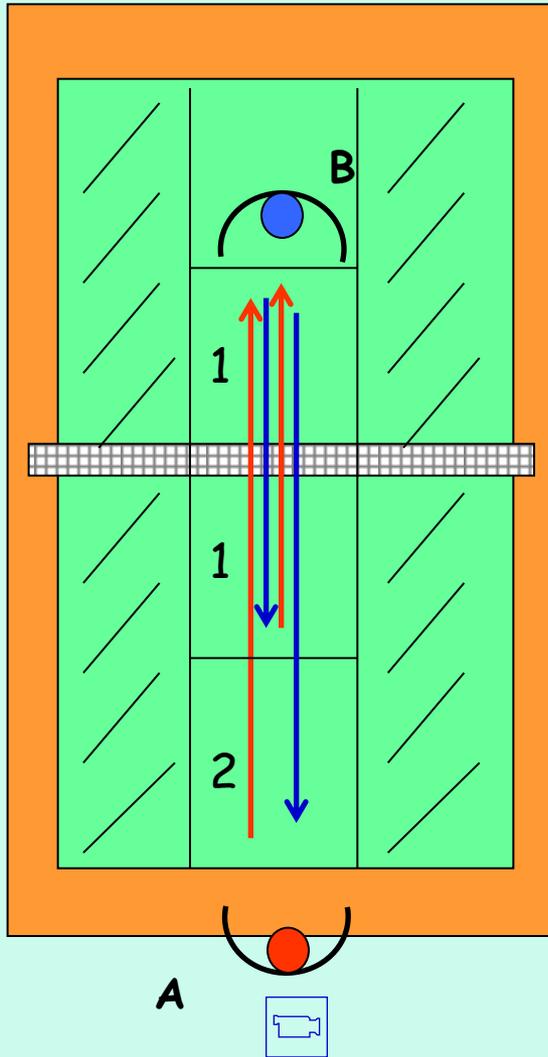
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A joue toujours en Rv
- B joue toujours en Cd

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 27 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

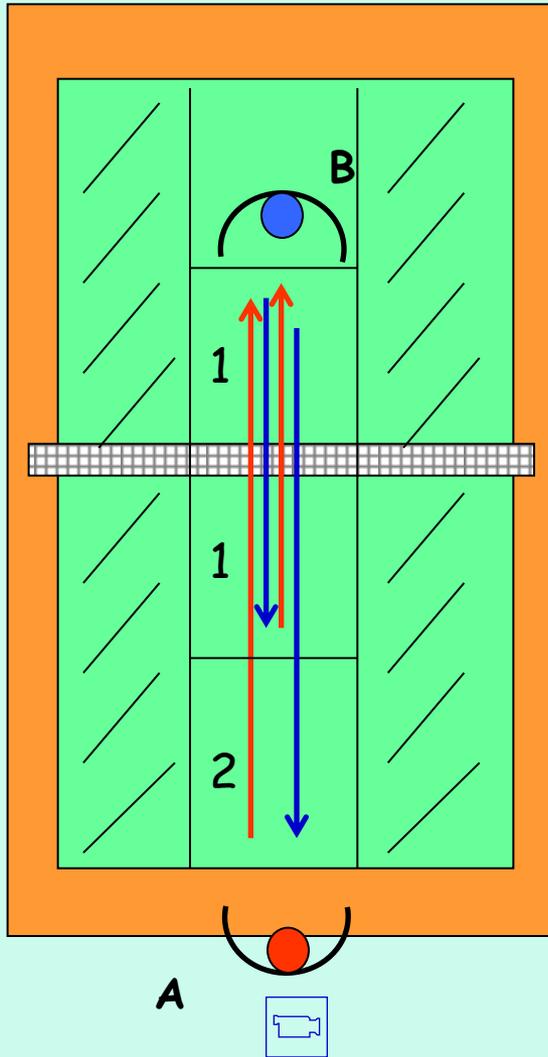
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- **A et B alternent Cd - Rv**

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 28 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

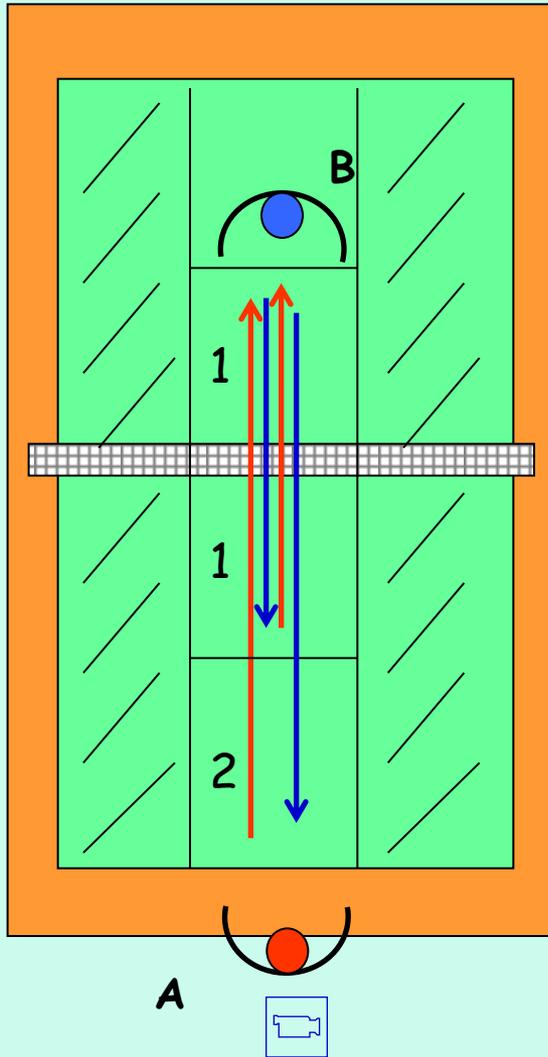
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- B effectue une flexion de jambes après chaque frappe
- A et B jouent toujours en Cd

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 29 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

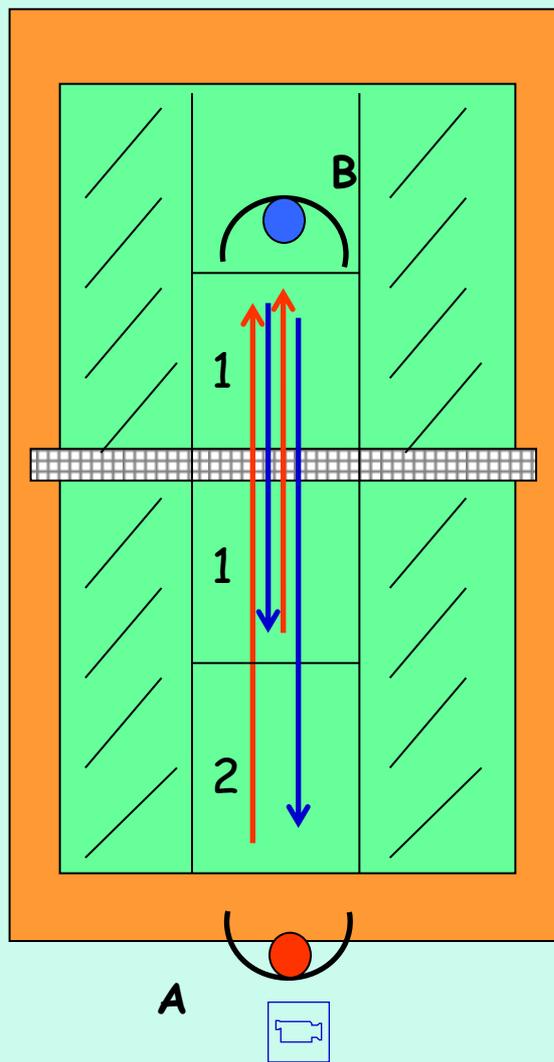
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- **B tourne sur lui-même après chaque frappe (si possible changer le sens de rotation à chaque frappe)**
- A et B jouent toujours en Cd

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 30 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

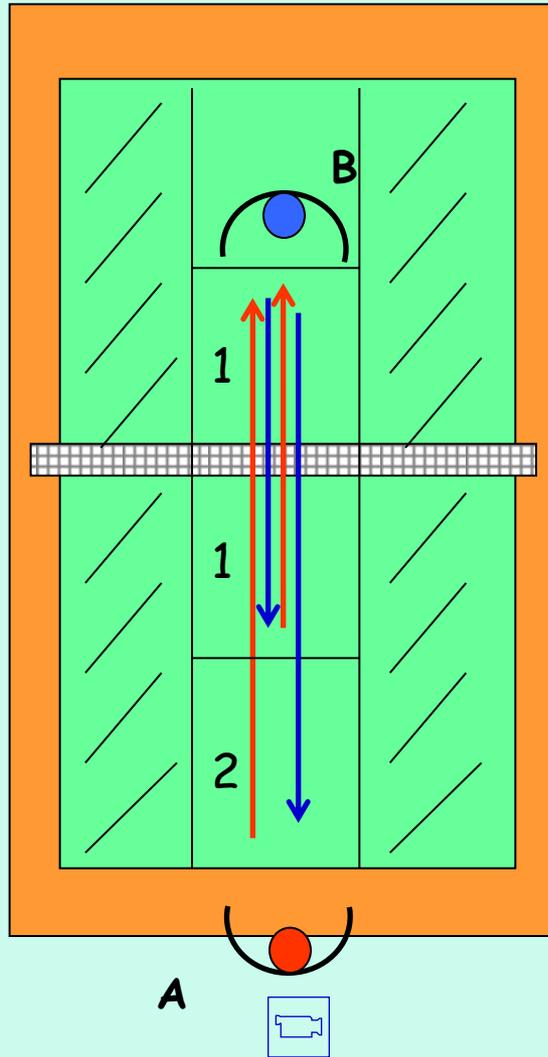
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- **B fait tourner la raquette autour de son corps entre chaque frappe**
- A et B jouent toujours en Cd

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 31 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

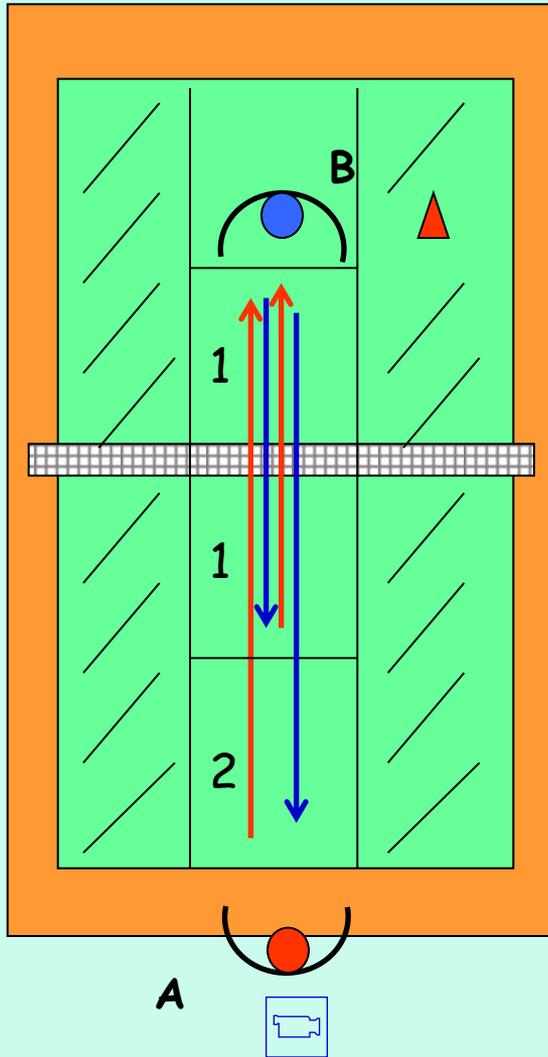
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- Rester en équilibre sur 1 pied jusqu'au rebond de la balle chez le partenaire
- A et B jouent toujours en Cd

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 32 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- Délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- **Délimitation d'une zone de remplacement**

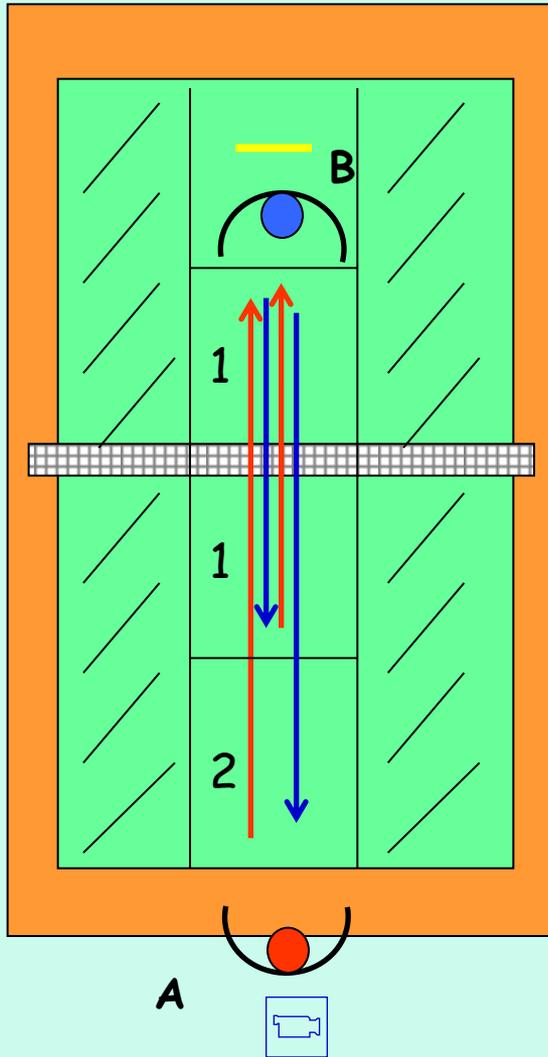
✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- **B tourne autour d'un cône situé latéralement (déplacement remplacement +/- éloigné en fonction des capacités des enfants)**
- B joue toujours en Cd

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 34 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- Délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- Délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue toujours dans la zone 1
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- **B se replace vers l'arrière entre chaque frappe**
- A et B jouent toujours en Cd

✓ Critères de réussite :

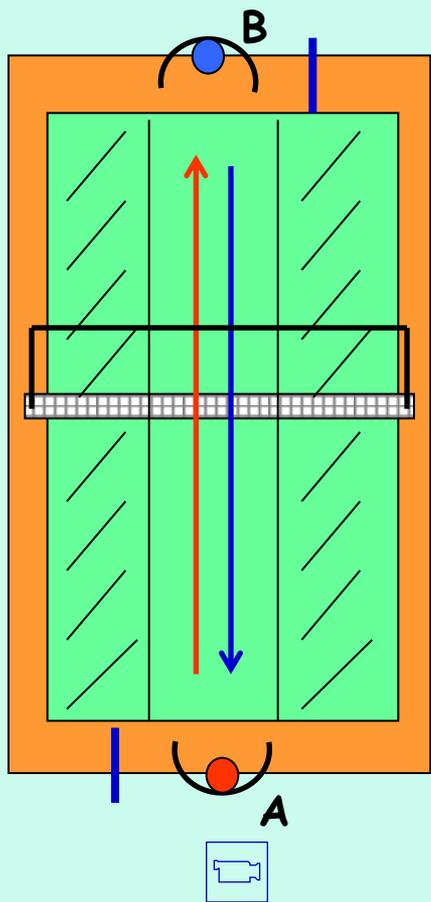
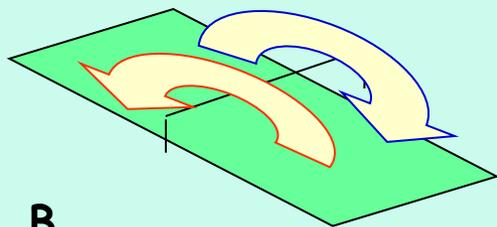
- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



*A.1. Situations d'échanges en collaboration
fond de terrain*

*A.1.5. Direction constante
trajectoire constante*

Fiche n° 35 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de la zone cible horizontale
- délimitation d'une cible verticale (double filet - élastique)

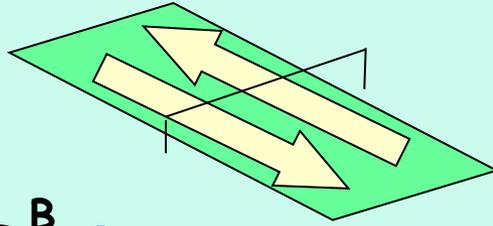
✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone, au-dessus du 2^e filet (élastique)
- A et B jouent toujours en Cd
- A et B se replacent entre chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges

Fiche n° 36 :



✓ Organisation :

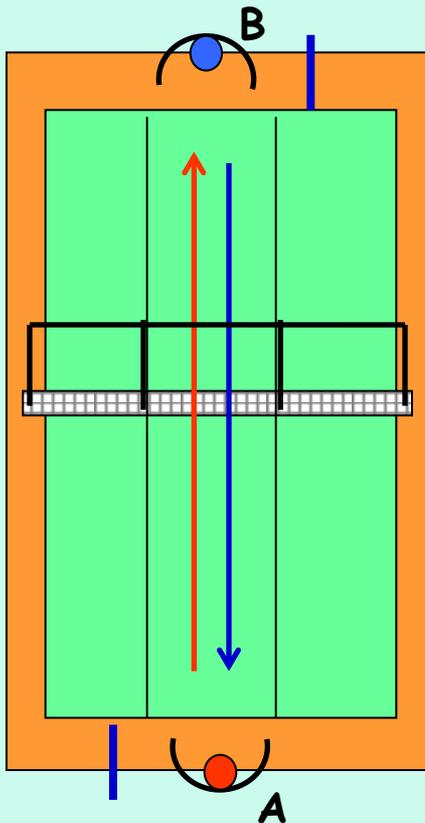
- 2 joueurs : A et B
- délimitation d'1 cible verticale (double filet - élastique), avec zone centrale

✓ Consignes :

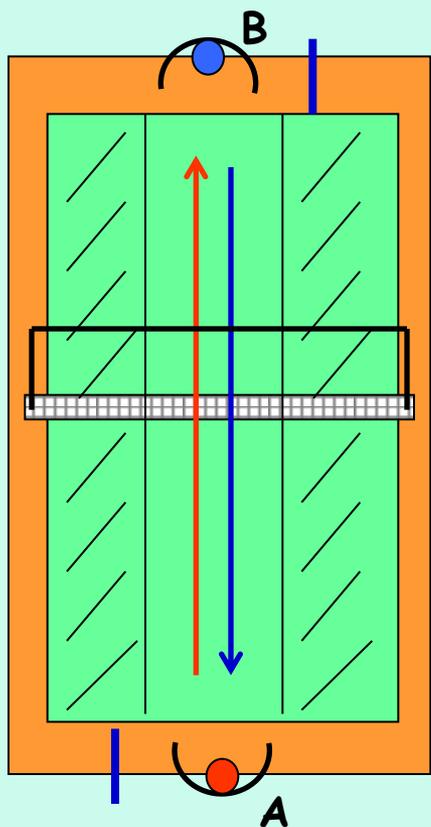
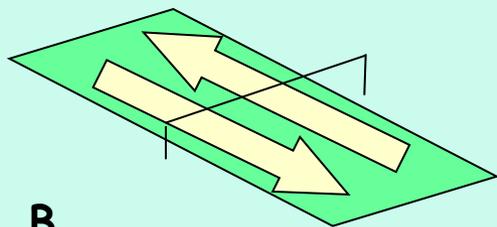
- A et B jouent dans la cible verticale, zone centrale
- A et B jouent toujours en Cd
- A et B se replacent entre chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges



Fiche n° 37 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- **délimitation de la zone cible horizontale (espace de jeu)**
- délimitation d'1 cible verticale (double filet - élastique)

✓ Consignes :

- A et B jouent dans la cible verticale, zone centrale
- A et B jouent toujours en Cd
- A et B se replacent entre chaque frappe

✓ Critères de réussite :

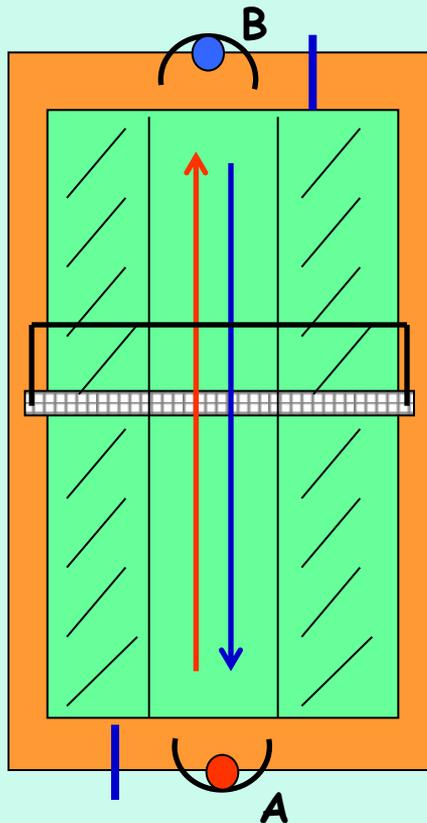
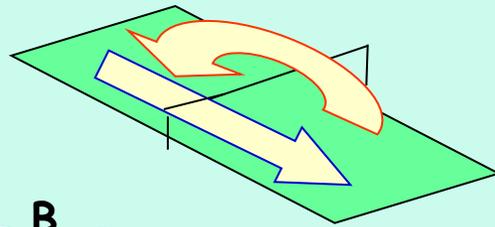
- Réaliser 4 échanges



*A.1. Situations d'échanges en collaboration
fond de terrain*

*A.1.6. Direction constante
changement de trajectoire*

Fiche n° 38 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de la zone cible horizontale (espace de jeu)
- délimitation d'une cible verticale (double filet - élastique)

✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone cible
- **A joue au-dessus du 2^e filet**
- **B joue entre les filets**
- A et B jouent toujours en Cd
- A et B se replacent entre chaque frappe

✓ Critères de réussite :

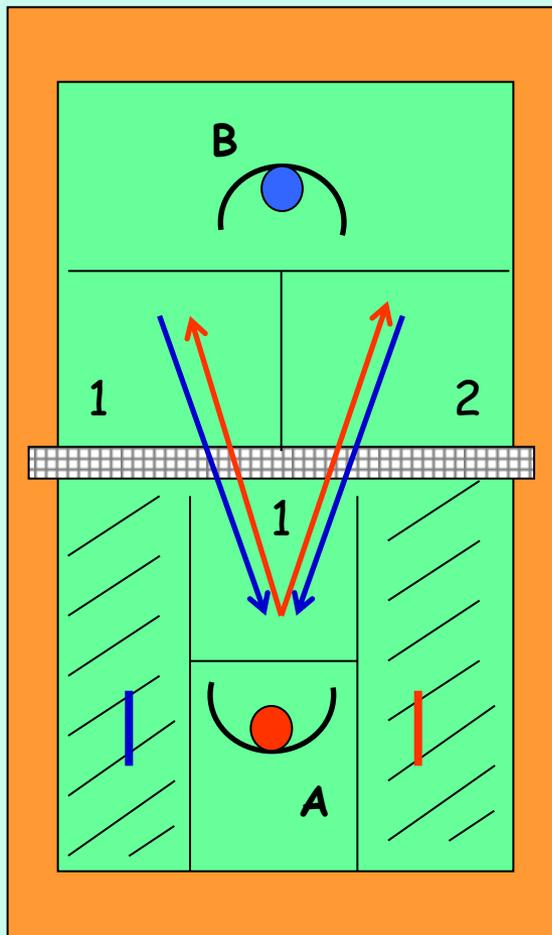
- Réaliser 4 échanges



*A.1. Situations d'échanges en collaboration
fond de terrain*

*A.1.7. Changement direction
longueur constante (court)*

Fiche n° 39 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement latéral

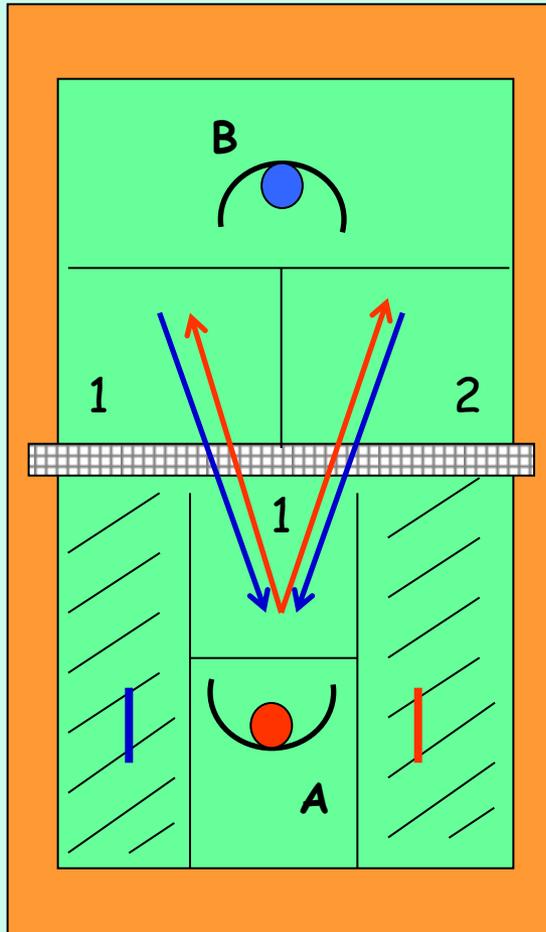
✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A joue toujours en Cd
- A se replace après chaque frappe de balle (déplacement remplacement +/- éloigné en fonction des capacités des enfants)
- B joue toujours en direction de la zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 40 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement latéral

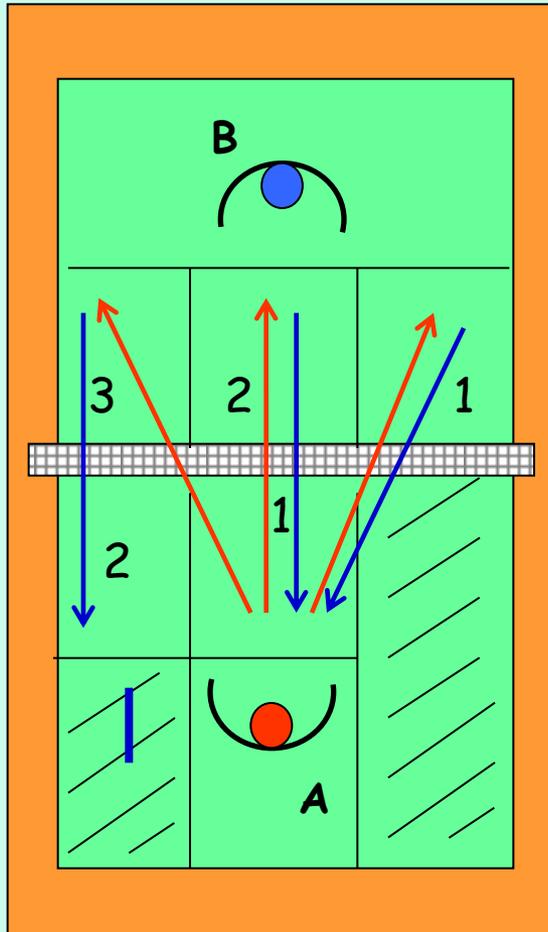
✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- *A alterne Cd et Rv (croisé ou décroisé en fonction de la 1^{ère} balle jouée)*
- A se replace une fois à gauche, puis à droite après chaque frappe de balle
- B joue toujours en direction de la zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 41 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2 - zone 3)
- délimitation d'une zone de remplacement latéral

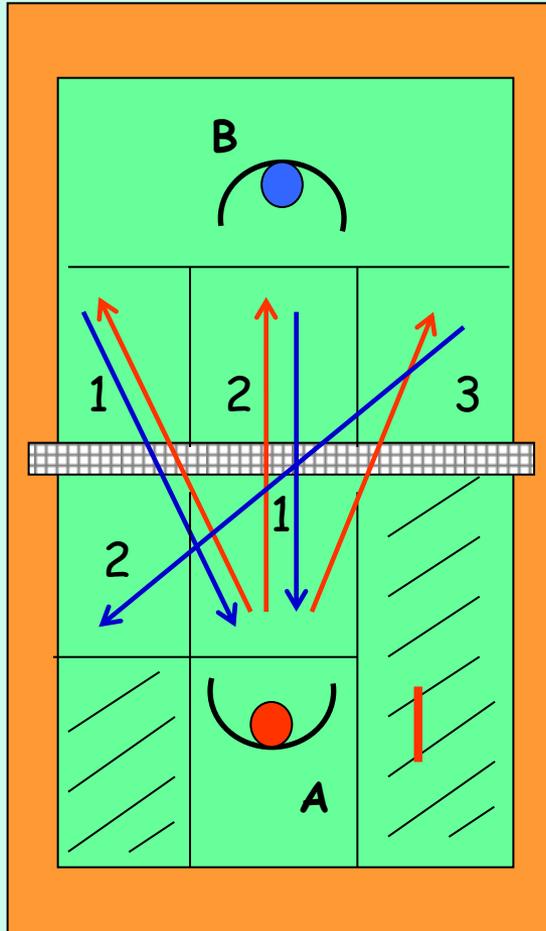
✓ Consignes :

- A joue successivement en direction de la zone 1, puis de la zone 2, puis de la zone 3
- A joue toujours en Cd
- A se replace après chaque frappe
- B joue toujours en direction de la zone 1, excepté sur la dernière frappe où il joue en direction de la zone 2

✓ Critères de réussite :

- Si A et B réalisent l'enchaînement des frappes, ils gagnent 1 point

Fiche n° 42 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2 - zone 3)
- **délimitation d'une zone de remplacement latéral**

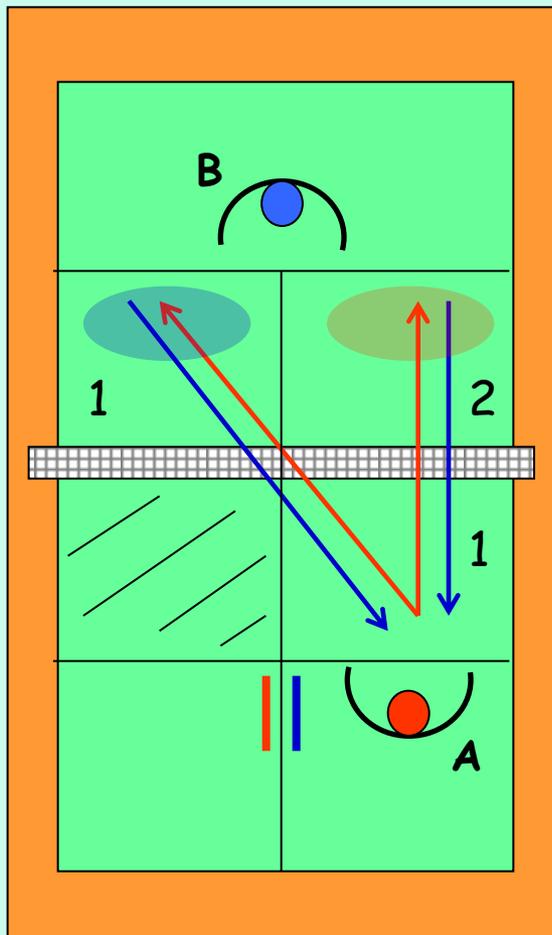
✓ Consignes :

- A joue successivement en direction de la zone 1, puis de la zone 2, puis de la zone 3
- A joue toujours en Cd
- A se replace après chaque frappe
- B joue toujours en direction de la zone 1, excepté sur la dernière frappe où il joue en direction de la zone 2

✓ Critères de réussite :

- Si A et B réalisent l'enchaînement des frappes, ils gagnent 1 point

Fiche n° 43 :



✓ Organisation (situation du demi 8) :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

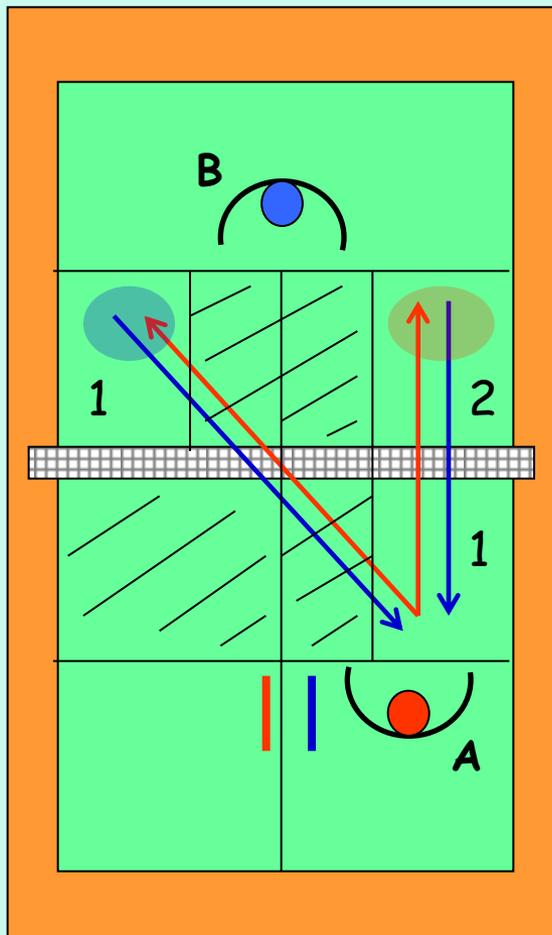
✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A joue toujours en Cd
- **A se replace après chaque frappe**
- B joue toujours en direction de la zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 44 :



✓ Organisation (situation du demi 8) :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

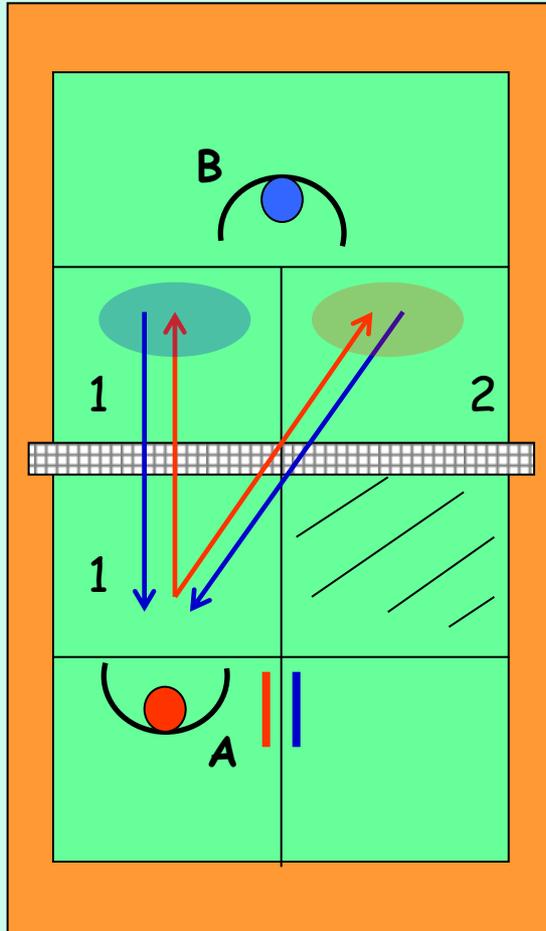
✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A joue toujours en Cd
- A se replace après chaque frappe
- B joue toujours en direction de la zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 45 :



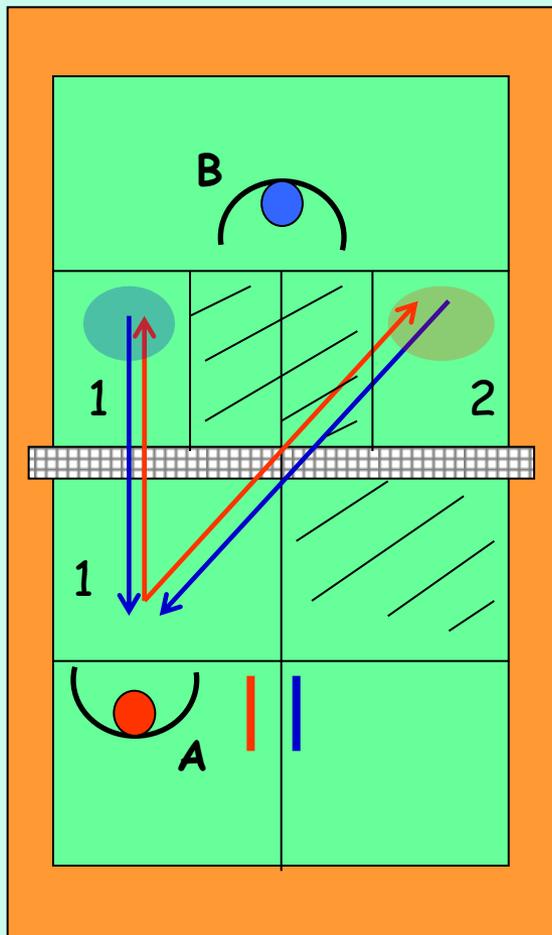
- ✓ Organisation (situation du demi 8) :
 - 2 joueurs : A et B
 - délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
 - délimitation d'une zone de remplacement

- ✓ Consignes :
 - A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
 - A joue toujours en Rv
 - A se replace après chaque frappe
 - B joue toujours en direction de la zone 1

- ✓ Critères de réussite :
 - Réaliser 4 échanges = 1 point
 - Combien de points s/ 10 engagements ?



Fiche n° 46 :



✓ Organisation (situation du demi 8) :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A joue toujours en Rv
- A se replace après chaque frappe
- B joue toujours en direction de la zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

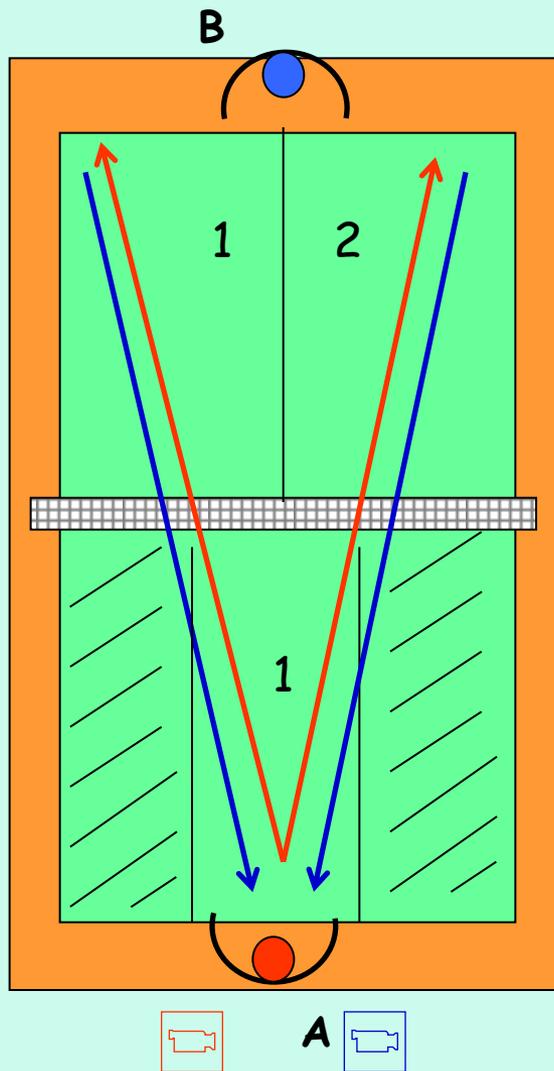




*A.1. Situations d'échanges en collaboration
fond de terrain*

*A.1.8. Changement direction
(pas d'autre notion tactique)*

Fiche n° 47 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

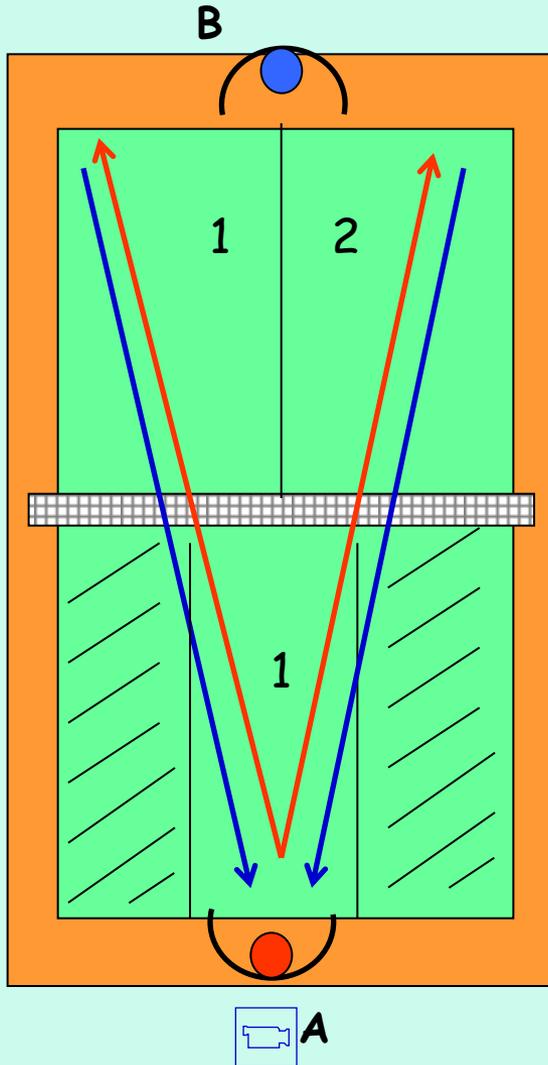
✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A joue toujours en Cd
- B joue toujours en direction de la zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 48 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

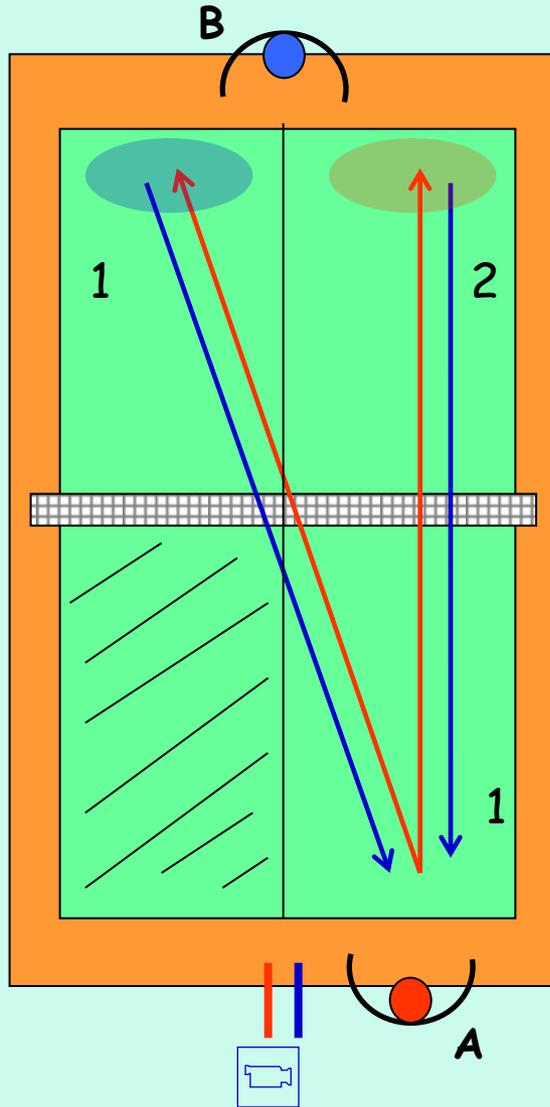
✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- **A joue toujours en Rv**
- B joue toujours en direction de la zone 1

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 49 :

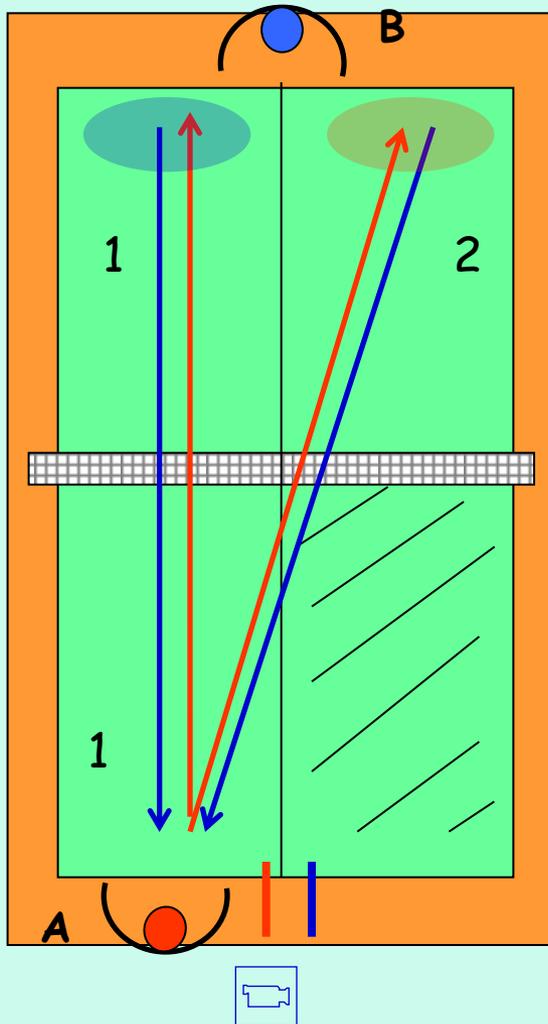


- ✓ Organisation (situation du demi 8) :
 - 2 joueurs : A et B
 - délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
 - délimitation d'une zone de remplacement

- ✓ Consignes :
 - A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
 - A joue toujours en Cd
 - A se replace après chaque frappe
 - B joue toujours en direction de la zone 1

- ✓ Critères de réussite :
 - Réaliser 4 échanges = 1 point
 - Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 50 :

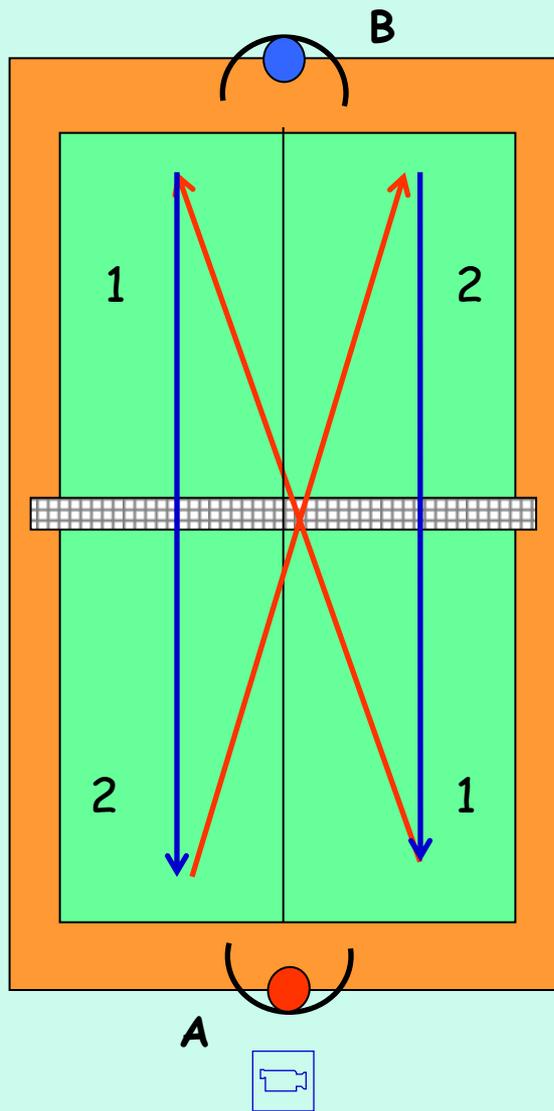


- ✓ Organisation (situation du demi 8) :
 - 2 joueurs : A et B
 - délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
 - délimitation d'une zone de remplacement

- ✓ Consignes :
 - A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
 - A joue toujours en Rv
 - A se replace après chaque frappe
 - B joue toujours en direction de la zone 1

- ✓ Critères de réussite :
 - Réaliser 4 échanges = 1 point
 - Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 51 :



✓ Organisation (situation du 8) :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A joue toujours croisé
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- B joue toujours parallèle

✓ Critères de réussite :

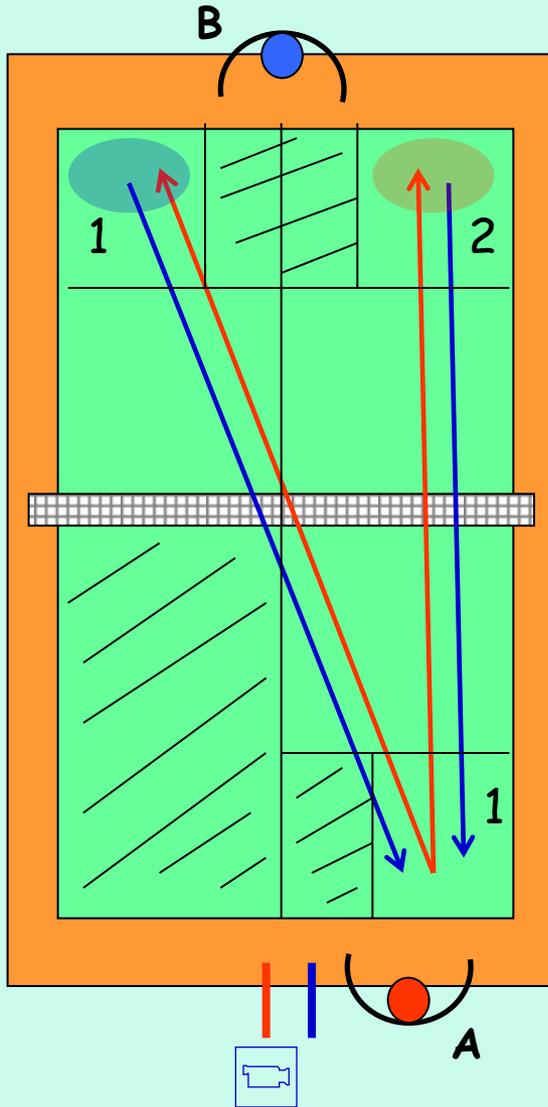
- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



*A.1. Situations d'échanges en collaboration
fond de terrain*

*A.1.9. Changement direction
longueur constante (long)*

Fiche n° 52 :

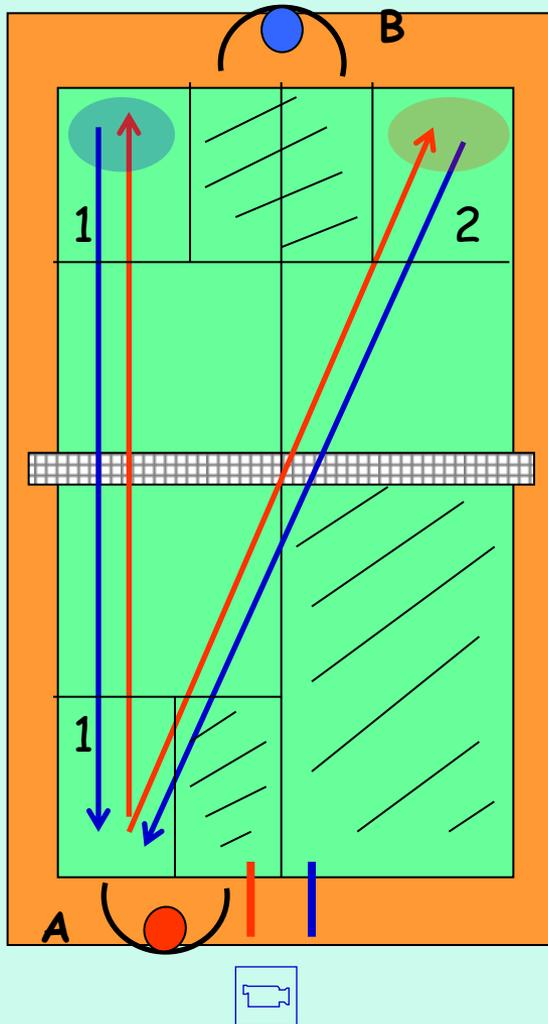


- ✓ Organisation (situation du demi 8) :
 - 2 joueurs : A et B
 - délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
 - délimitation d'une zone de remplacement

- ✓ Consignes :
 - A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
 - A joue toujours en Cd
 - A se replace après chaque frappe
 - B joue toujours en direction de la zone 1

- ✓ Critères de réussite :
 - Réaliser 4 échanges = 1 point
 - Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 53 :

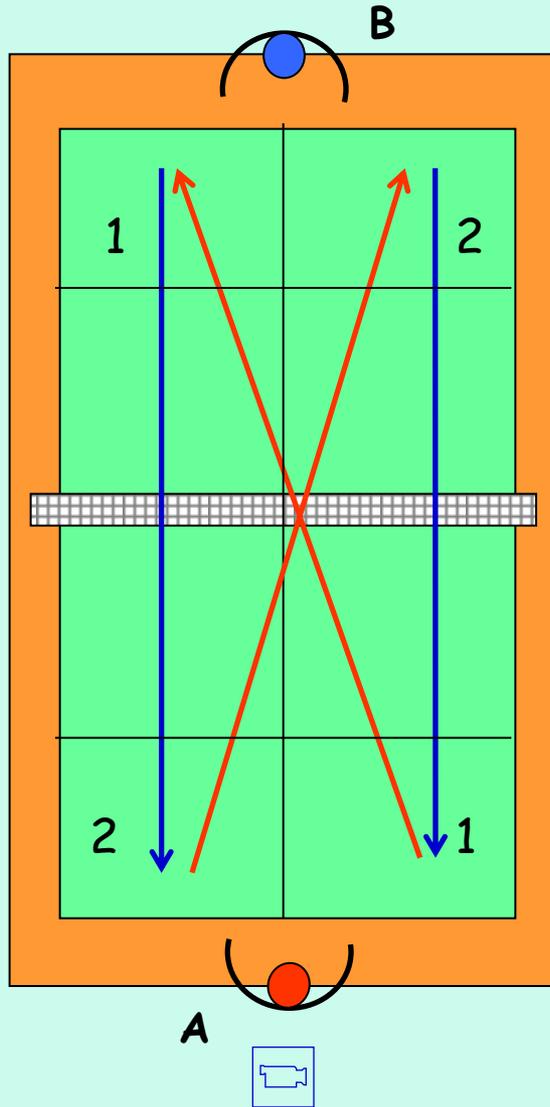


- ✓ Organisation (situation du demi 8) :
 - 2 joueurs : A et B
 - délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
 - délimitation d'une zone de remplacement

- ✓ Consignes :
 - A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
 - A joue toujours en Rv
 - A se replace après chaque frappe
 - B joue toujours en direction de la zone 1

- ✓ Critères de réussite :
 - Réaliser 4 échanges = 1 point
 - Combien de points s/ 10 engagements ?

Fiche n° 54 :



✓ Organisation (situation du 8) :

- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

✓ Consignes :

- A joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- A joue toujours croisé
- B joue alternativement en direction de la zone 1 et de la zone 2
- B joue toujours parallèle

✓ Critères de réussite :

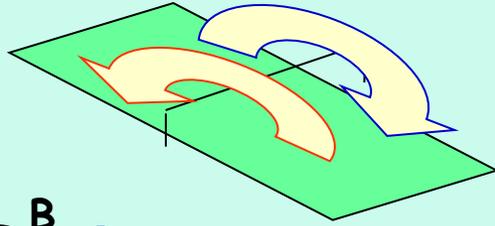
- Réaliser 4 échanges = 1 point
- Combien de points s/ 10 engagements ?



*A.1. Situations d'échanges en collaboration
fond de terrain*

*A.1.10. Changement direction
trajectoire constante*

Fiche n° 55 :



✓ Organisation :

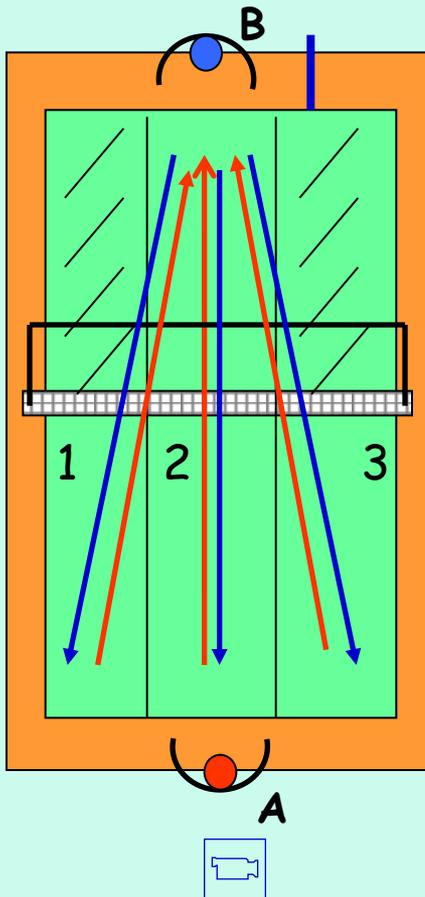
- 2 joueurs : A et B
- délimitation de zones cibles horizontales (espaces de jeu)
- délimitation d'une cible verticale (double filet - élastique)

✓ Consignes :

- A et B jouent dans la zone, au-dessus du 2^e filet (élastique)
- A joue toujours en direction de la zone 1
- B joue successivement en direction des zones 1, 2 et 3
- B se replace entre chaque frappe

✓ Critères de réussite :

- Réaliser 4 échanges





A.1. Situations d'échanges en collaboration

**A.2. Fond de terrain - volée
ou volée - volée**



A.2. Situations d'échanges en collaboration Fond de terrain - volée / volée - volée

Toutes les situations d'échange de fond de terrain avec rebond pour les deux joueurs peuvent être utilisées.

Etant donné que la distance de jeu est raccourcie, il est envisageable d'autoriser le joueur qui joue après rebond d'utiliser un contrôle frappé afin de permettre au volleyeur d'avoir davantage de temps pour s'organiser.

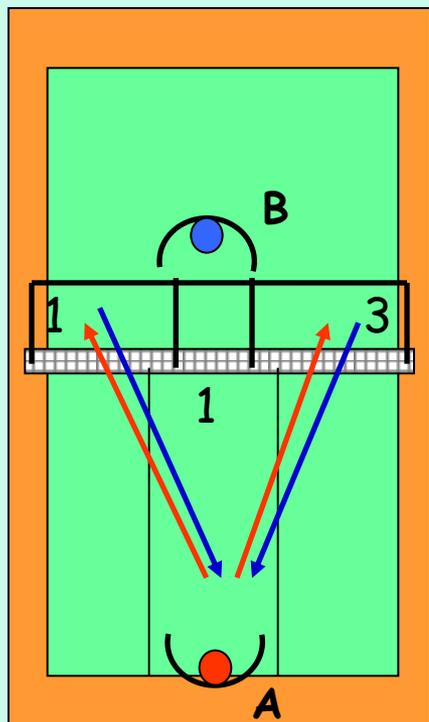
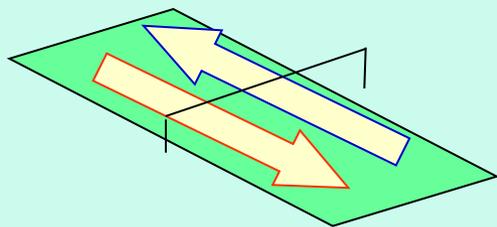


A.2. Situations d'échanges en collaboration Fond de terrain - volée / volée - volée

Il est recommandé :

- de commencer les situations où les joueurs sont proches l'un de l'autre, avec le volleyeur qui aura déjà placé sa raquette à l'impact,
- d'augmenter progressivement les distances,
- d'introduire ensuite la notion d'incertitude pour le volleyeur qui ne saura pas si la balle vient sur sa gauche ou sur sa droite.

Fiche n° 56 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- A frappe après rebond
- B frappe sans rebond
- délimitation d'1 cible horizontale - zone de jeu
- délimitation d'1 cible verticale (*double filet - élastique*) avec zones extérieures

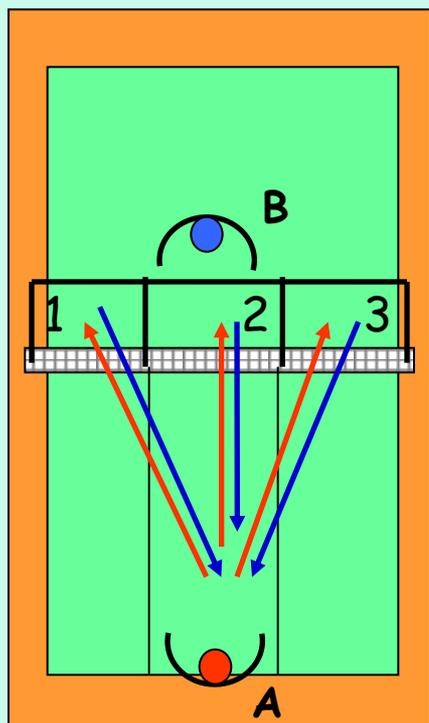
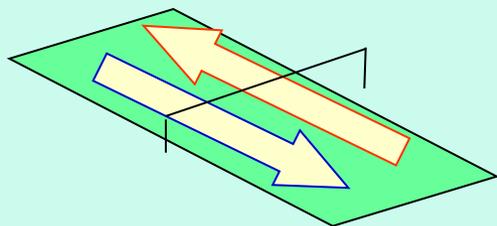
✓ Consignes :

- A joue alternativement dans les zones extérieures 1 et 3, entre les 2 filets (*élastique*)
- B joue toujours en direction de la zone centrale (*zone 1*)

✓ Critères de réussite :

- réaliser 2 fois l'enchaînement des actions

Fiche n° 57 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B
- A frappe après rebond
- B frappe sans rebond
- délimitation d'1 cible horizontale - zone de jeu
- délimitation de cibles verticales (*double filet - élastique*) avec 3 zones

✓ Consignes :

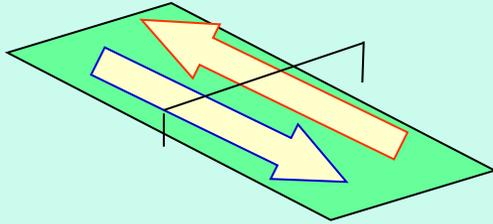
- A joue successivement dans les zones 1, 2 et 3, entre les 2 filets (*élastique*)
- B joue toujours en Cd
- B joue toujours en direction de la zone centrale (*zone centrale*)

✓ Critères de réussite :

- réaliser 2 fois l'enchaînement des actions



Fiche n° 58 :



✓ Organisation :

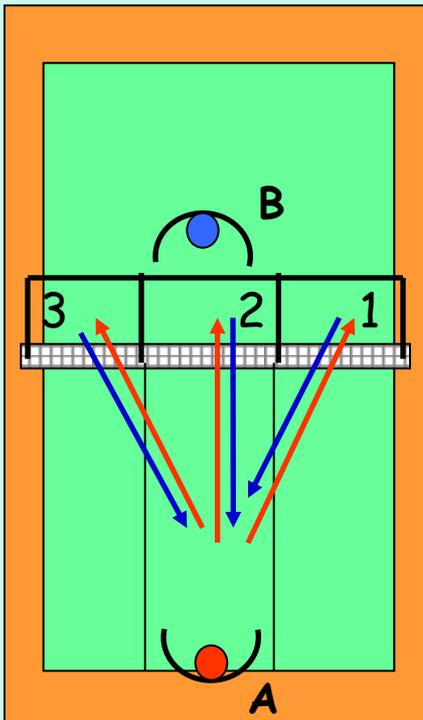
- 2 joueurs : A et B
- A frappe après rebond
- B frappe sans rebond
- délimitation d'1 cible horizontale - zone de jeu
- délimitation de cibles verticales (*double filet - élastique*) avec 3 zones

✓ Consignes :

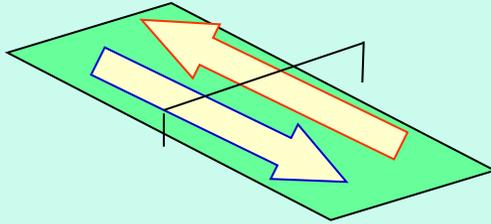
- A joue successivement dans les zones 1, 2 et 3, entre les 2 filets (*élastique*)
- B joue toujours en Rv
- B joue toujours en direction de la zone centrale (*zone centrale*)

✓ Critères de réussite :

- réaliser 2 fois l'enchaînement des actions



Fiche n° 59 :



✓ Organisation :

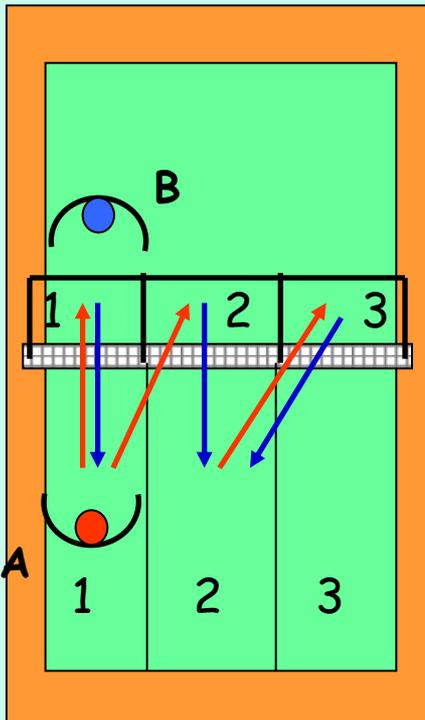
- 2 joueurs : A et B
- A frappe après rebond
- B frappe sans rebond
- **délimitation de cibles horizontales - zones de jeu (zones 1, 2 et 3)**
- délimitation de cibles verticales (*double filet - élastique*) avec 3 zones

✓ Consignes :

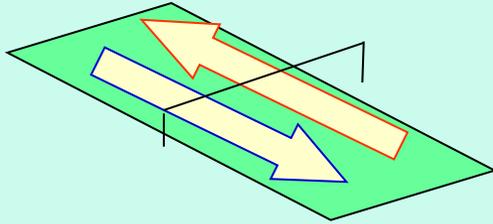
- A joue successivement dans les zones 1, 2 et 3, entre les 2 filets (*élastique*)
- **B joue toujours en Cd**
- **B joue dans la zone devant lui, sauf sur la dernière balle où il joue dans la zone centrale**

✓ Critères de réussite :

- réaliser 2 fois l'enchaînement des actions



Fiche n° 60 :



✓ Organisation :

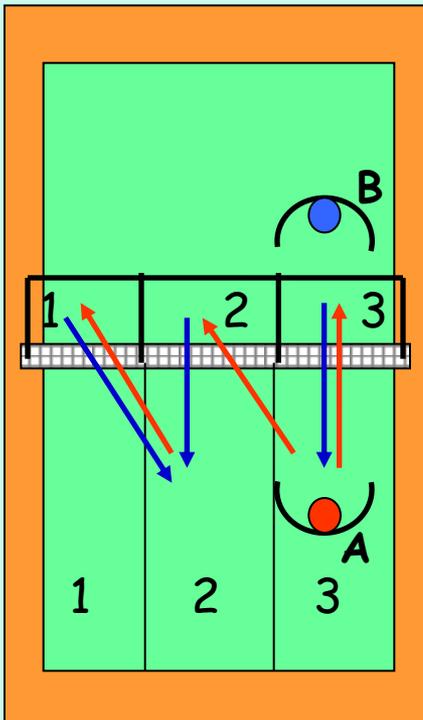
- 2 joueurs : A et B
- A frappe après rebond
- B frappe sans rebond
- délimitation de cibles horizontales - zones de jeu (zone 1, 2 et 3)
- **délimitation de cibles verticales (double filet - élastique) avec 3 zones**

✓ Consignes :

- A joue successivement dans les zones 3, 2 et 1, entre les 2 filets (*élastique*)
- **B joue toujours en Rv**
- B joue dans la zone devant lui, sauf sur la dernière balle où il joue dans la zone centrale

✓ Critères de réussite :

- réaliser 2 fois l'enchaînement des actions





B. Situations d'échanges en opposition



B. Situations d'échanges en opposition

Les classement des situations de jeu a été effectué en fonction des rôles (statuts) des joueurs ou de leur évolution.

- 1. Statuts différents déterminés dès le départ. Fiches 61...77*
- 2. Statuts identiques. Fiches 78...84*
Perception du déséquilibre... Evolution des rôles.
- 3. Statuts identiques. Fiches 85...97*
Création du déséquilibre... Evolution des rôles.
- 4. Statuts identiques. Fiches 98...100*
Tâches (actions) à réaliser



B. Situations d'échanges en opposition

*B.1. Statuts différents
déterminés dès le départ.*

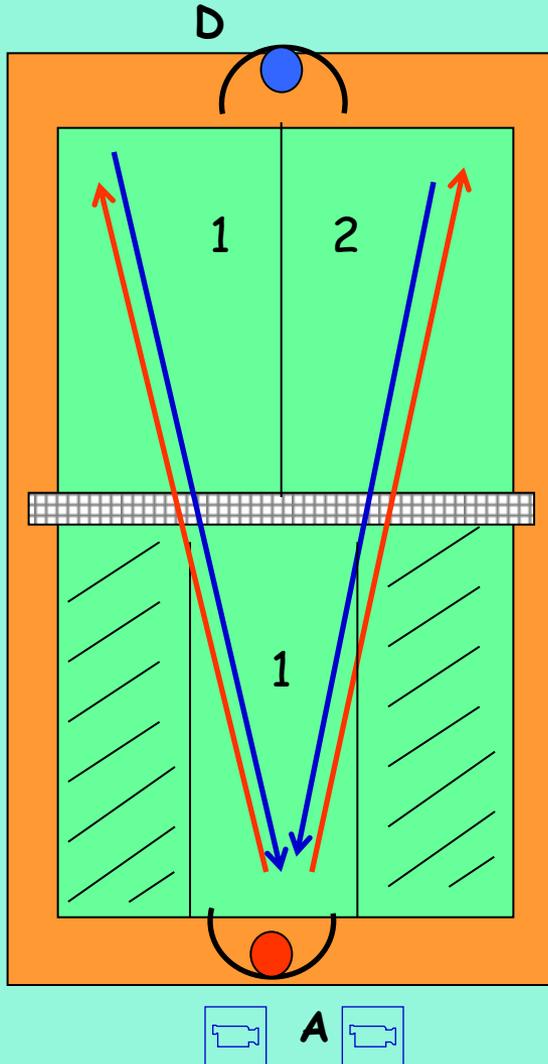


B.1. Situations d'échanges en opposition Statuts différents dès le départ

L'enseignant donne des consignes différentes concernant les deux premières actions à réaliser par les deux joueurs. Les consignes ont pour objectif de faire apparaître directement un « déséquilibre » dans l'échange qui place ainsi un joueur dans un rôle d'attaquant et l'autre joueur dans un rôle de défenseur

.

Fiche n° 61 :



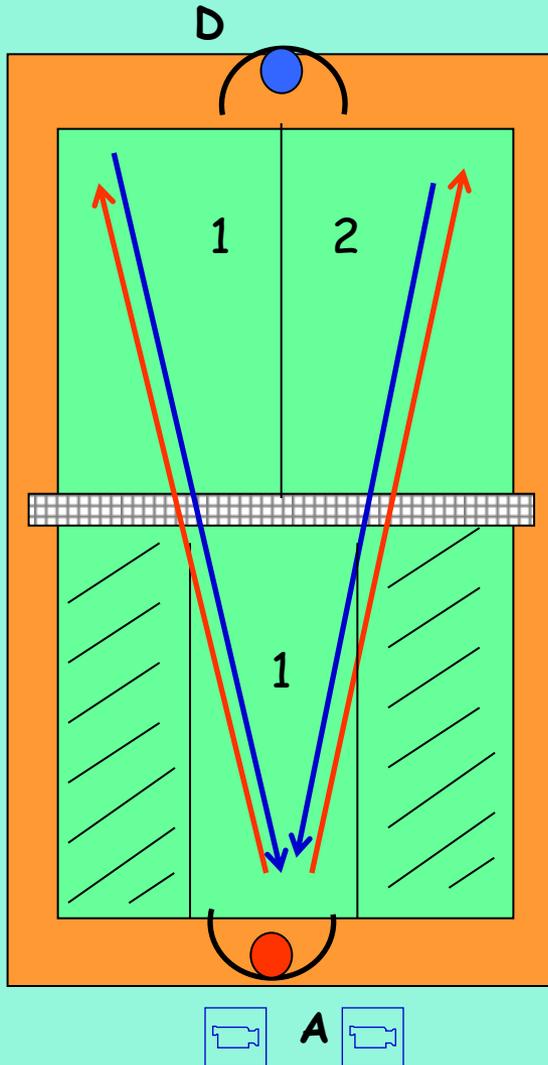
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- A peut directement jouer « librement » après sa première frappe, mais doit gagner le point sur sa 2^e ou 3^e frappe
- Après les 4 premières frappes, le jeu est libre pour A et D

Fiche n° 62 :



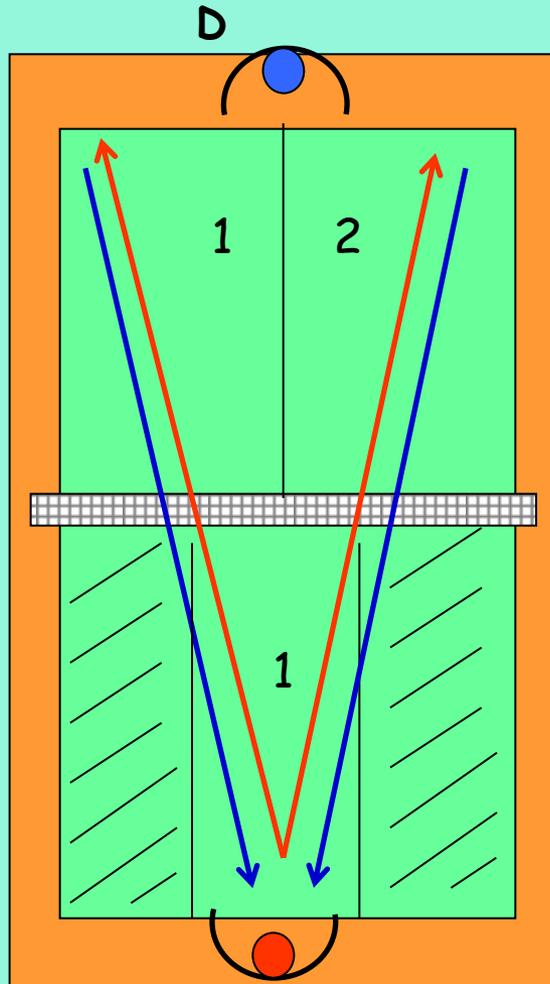
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- A peut (ou doit) jouer sa 2^e frappe sans rebond (volée) en respectant la direction exigée par la consigne de départ avant que le jeu ne soit libre
- Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes, le jeu est libre pour A et D

Fiche n° 63 :



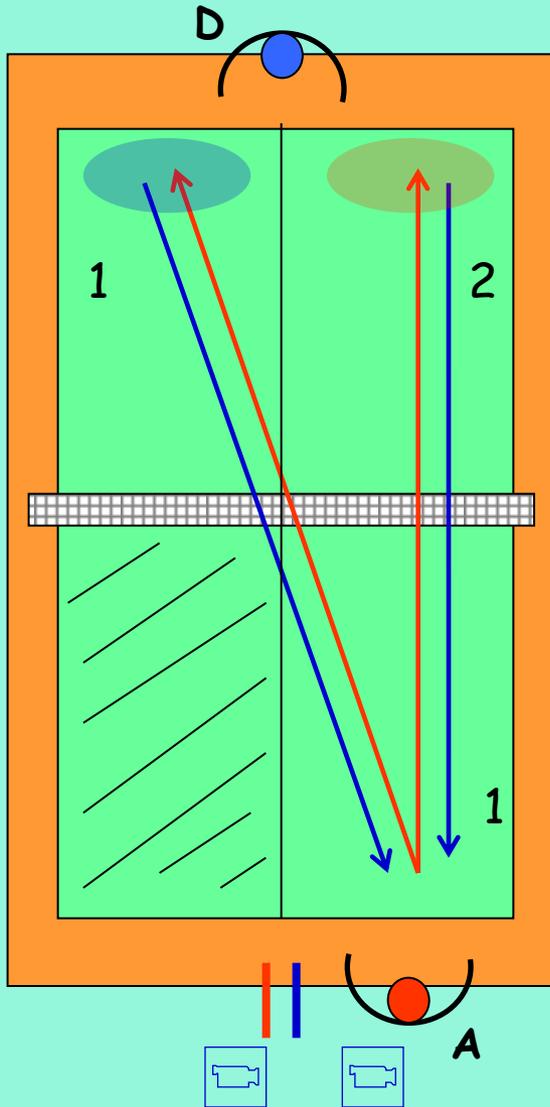
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 1 puis de la zone 2
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- Dès le départ, les 2 joueurs tentent de gagner le point
- Après les 4 premières frappes le jeu est libre

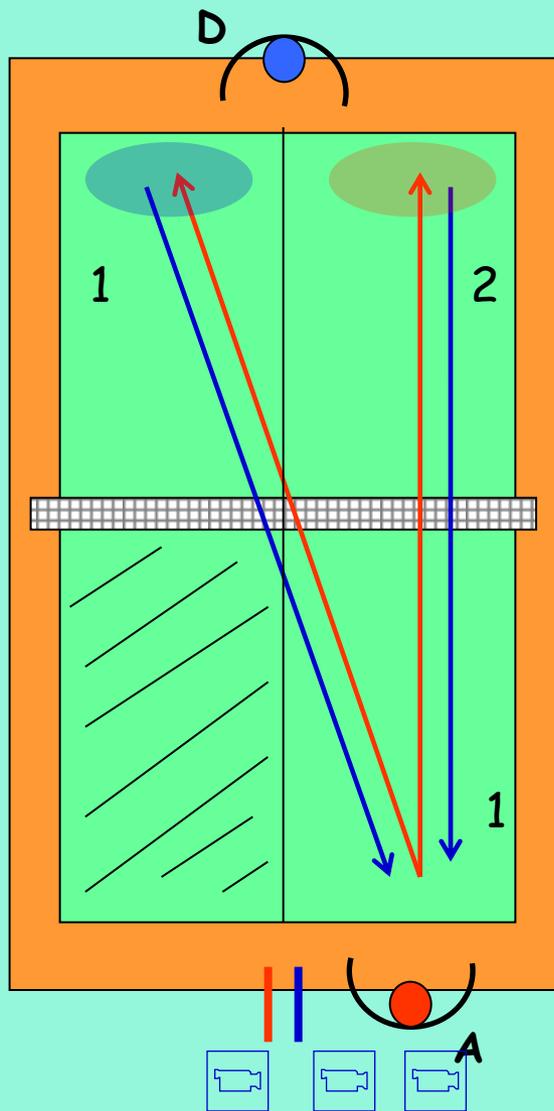
Fiche n° 64 :



- ✓ Organisation (situation du demi 8) :
 - 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
 - délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
 - délimitation d'une zone de remplacement

- ✓ Consignes :
 - A joue en direction de la zone 1 puis de la zone 2
 - A joue en Cd
 - A se replace après chaque frappe
 - B joue 2 fois en direction de la zone 1
 - Dès le départ, les 2 joueurs tentent de gagner le point
 - Après les 4 premières frappes, le jeu est libre

Fiche n° 66 :



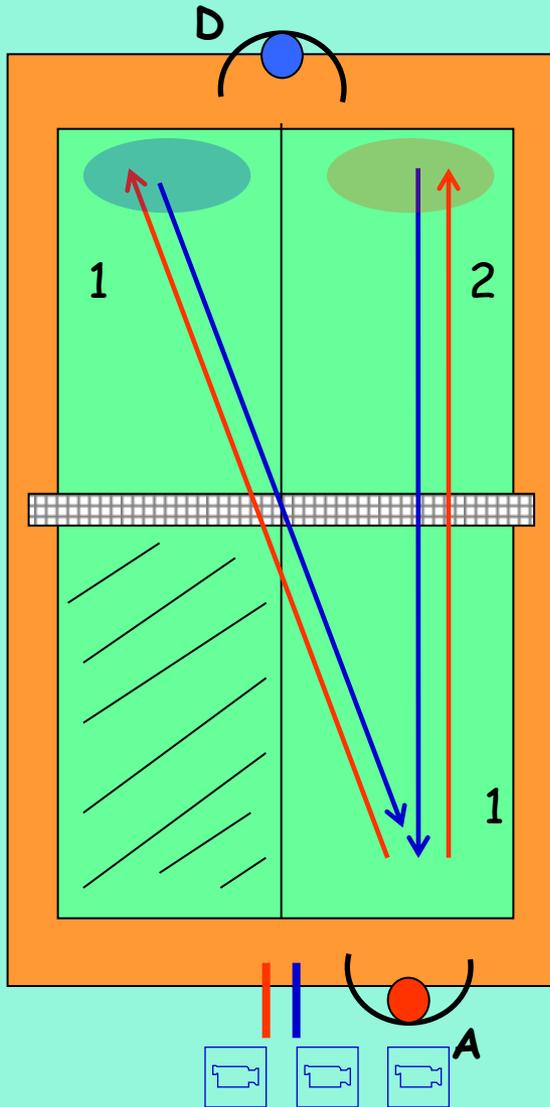
✓ Organisation (situation du demi 8) :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 1 puis de la zone 2
- A joue en Cd
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut (ou doit) jouer sa 2^e frappe sans rebond (volée) en respectant la direction exigée par la consigne de départ avant que le jeu ne soit libre**
- Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes le jeu est libre pour A et D

Fiche n° 67 :



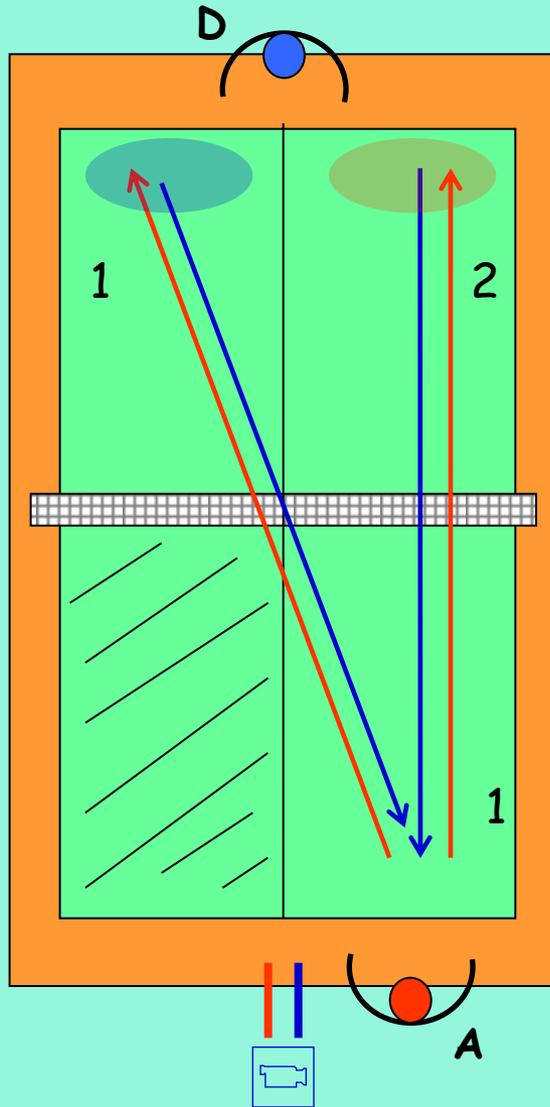
✓ Organisation (situation du demi 8) :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- A joue en Cd
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- Dès le départ, les 2 joueurs tentent de gagner le point
- Après les 4 premières frappes, le jeu est libre

Fiche n° 68 :



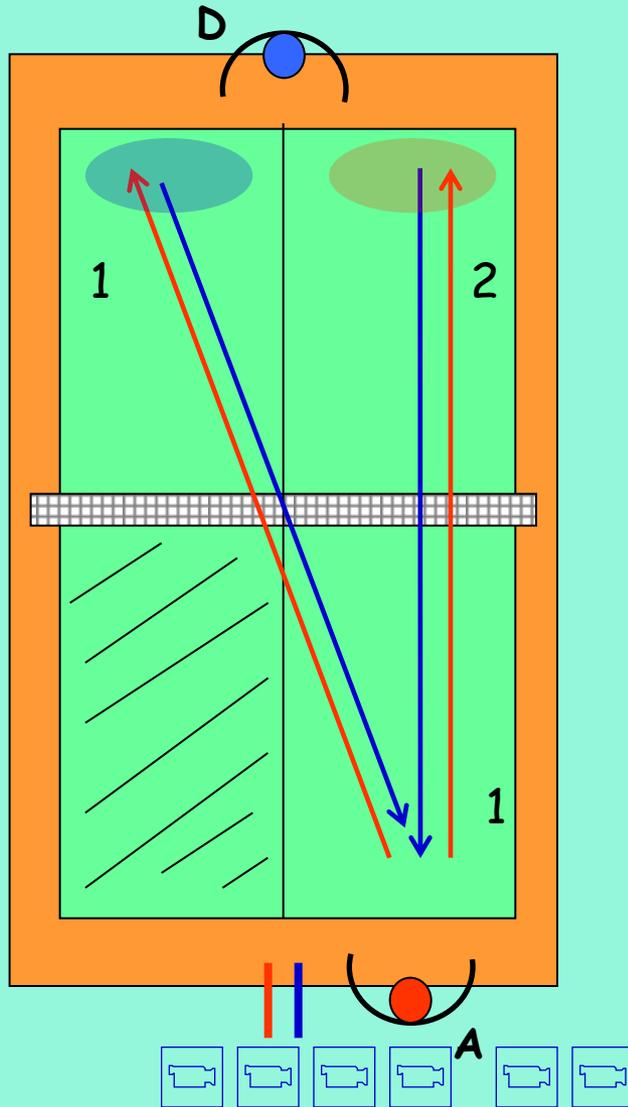
✓ Organisation (situation du demi 8) :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- A joue en Cd
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut directement jouer « librement » après sa 1^{ère} frappe mais doit alors gagner le point sur sa 2^{ème} ou 3^{ème} frappe**
- **Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes, le jeu est libre pour A et D**

Fiche n° 69 :



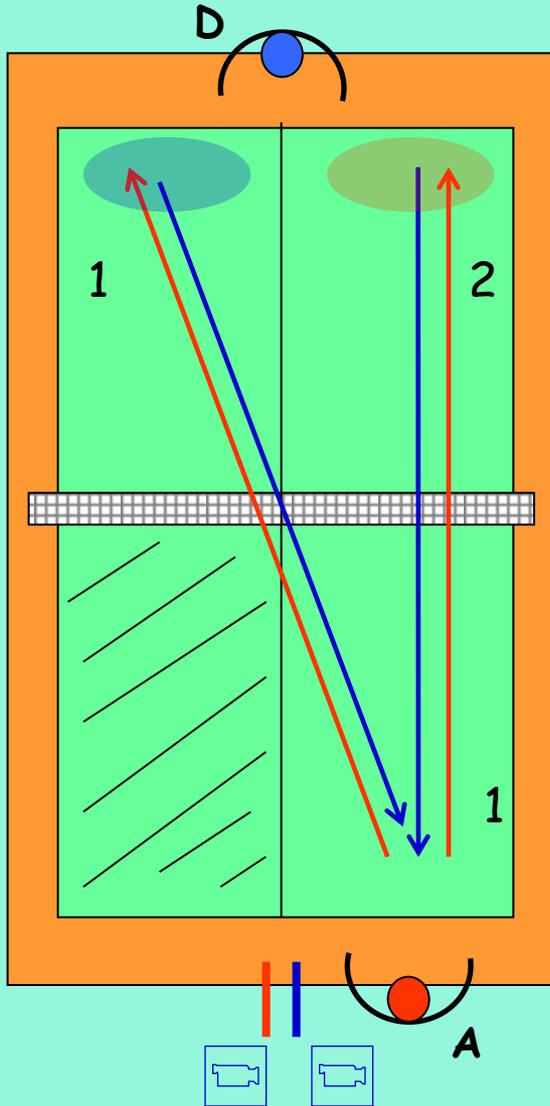
✓ Organisation (situation du demi 8) :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- A joue en Cd
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut (ou doit) jouer sa 2^e frappe sans rebond (volée) en respectant la direction exigée par la consigne de départ avant que le jeu ne soit libre**
- Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes le jeu est libre pour A et D

Fiche n° 70 :



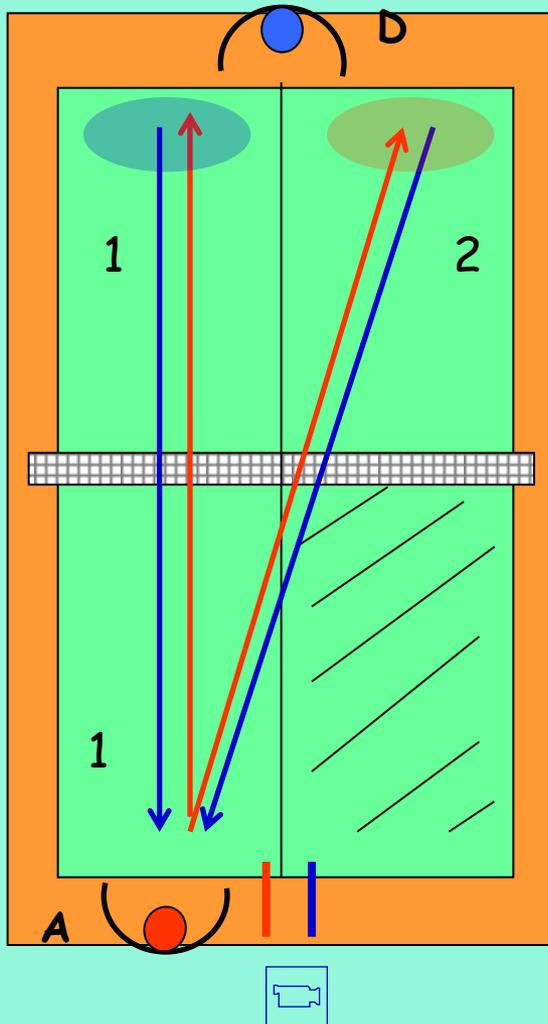
✓ Organisation (situation du demi 8) :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- A joue en Cd
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut (ou doit) jouer sa 2^e frappe sans rebond (volée) en exploitant directement tout le terrain adverse**
- Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes le jeu est libre pour A et D

Fiche n° 71 :



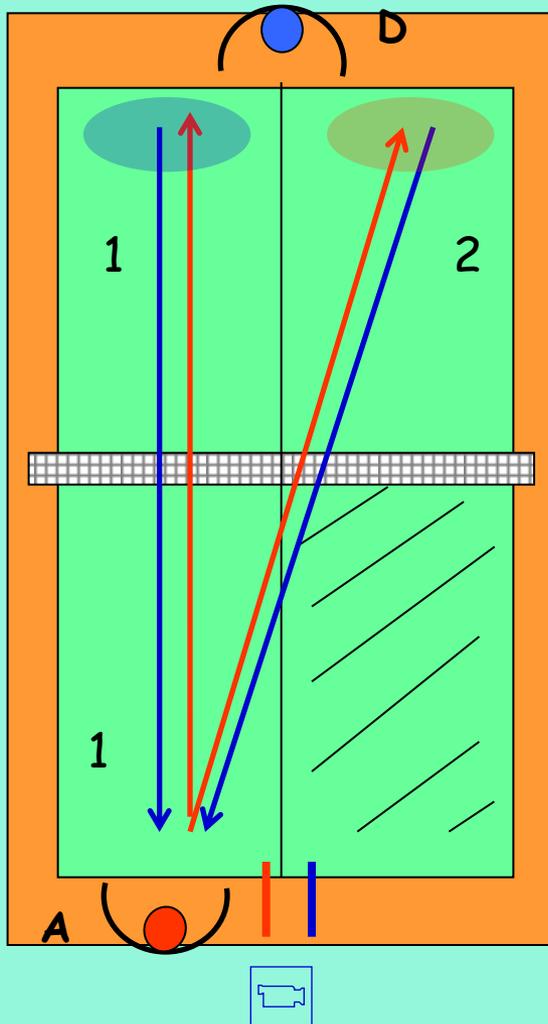
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 1 puis de la zone 2
- A joue en Rv ou Cd décalage
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- Dès le départ, les 2 joueurs tentent de gagner le point
- Après les 4 premières frappes, le jeu est libre

Fiche n° 72 :



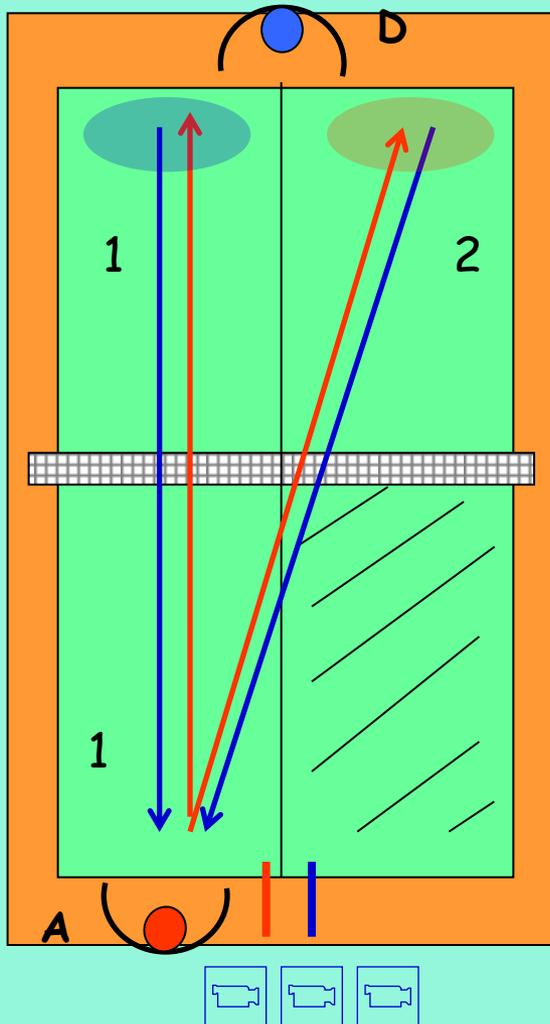
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 1 puis de la zone 2
- A joue en Rv ou Cd décalage
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut directement jouer « librement » après sa 1^{ère} frappe mais doit alors gagner le point sur sa 2^{ème} ou 3^{ème} frappe**
- **Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes, le jeu est libre pour A et D**

Fiche n° 73 :



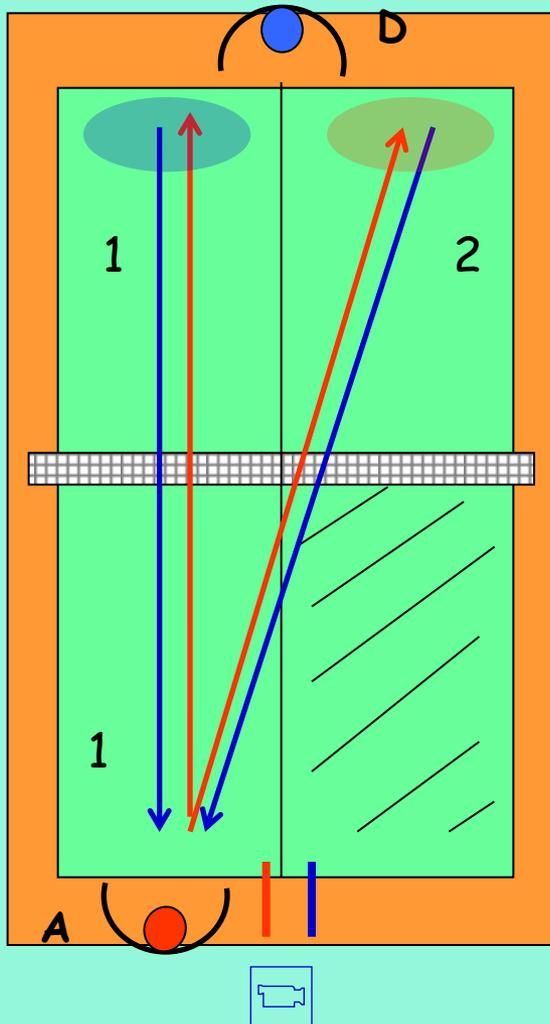
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 1 puis de la zone 2
- A joue en Rv ou Cd décalage
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut (ou doit) jouer sa 2^e frappe sans rebond (volée) en respectant la direction exigée par la consigne de départ avant que le jeu ne soit libre**
- **Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes le jeu est libre pour A et D**

Fiche n° 74 :



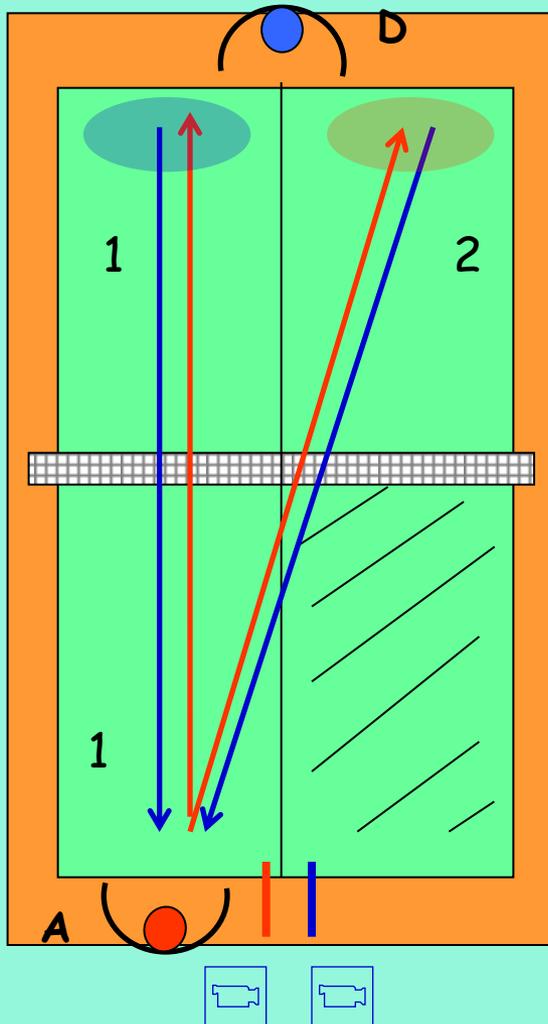
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- A joue en Rv ou Cd décalage
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- Dès le départ, les 2 joueurs tentent de gagner le point
- Après les 4 premières frappes, le jeu est libre

Fiche n° 75 :



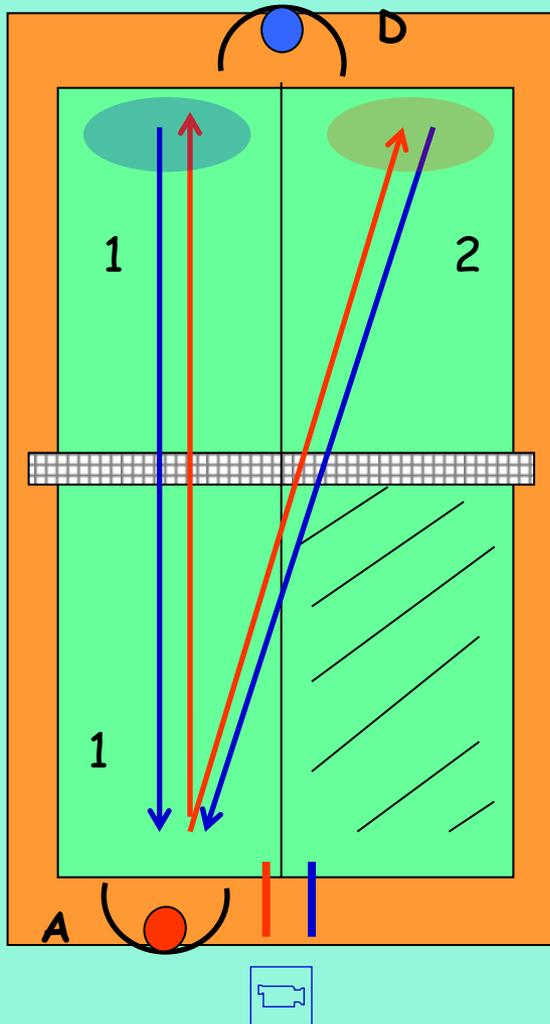
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- A joue en Rv ou Cd décalage
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut directement jouer « librement » après sa 1^{ère} frappe mais doit alors gagner le point sur sa 2^{ème} ou 3^{ème} frappe**
- **Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes, le jeu est libre pour A et D**

Fiche n° 76 :



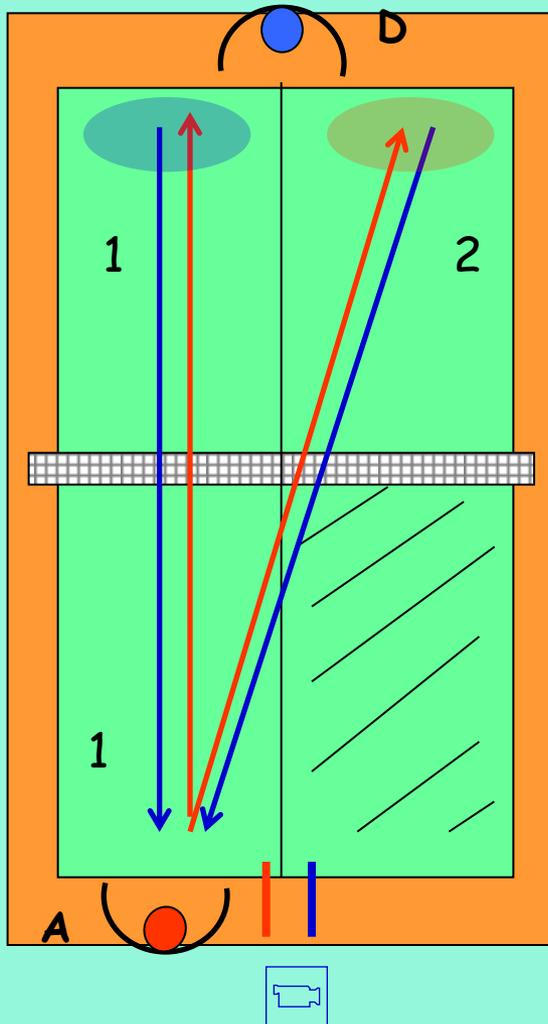
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- A joue en Rv ou Cd décalage
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut (ou doit) jouer sa 2^e frappe sans rebond (volée) en respectant la direction exigée par la consigne de départ avant que le jeu ne soit libre**
- **Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes le jeu est libre pour A et D**

Fiche n° 77 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- A joue en Rv ou Cd décalage
- A se replace après chaque frappe
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- **A peut (ou doit) jouer sa 2^e frappe sans rebond (volée) en exploitant directement tout le terrain adverse**
- **Quoiqu'il arrive, après les 4 premières frappes le jeu est libre pour A et D**



B. Situations d'échanges en opposition

*B.2. Statuts identiques.
Perception du
déséquilibre... évolution
des rôles.*

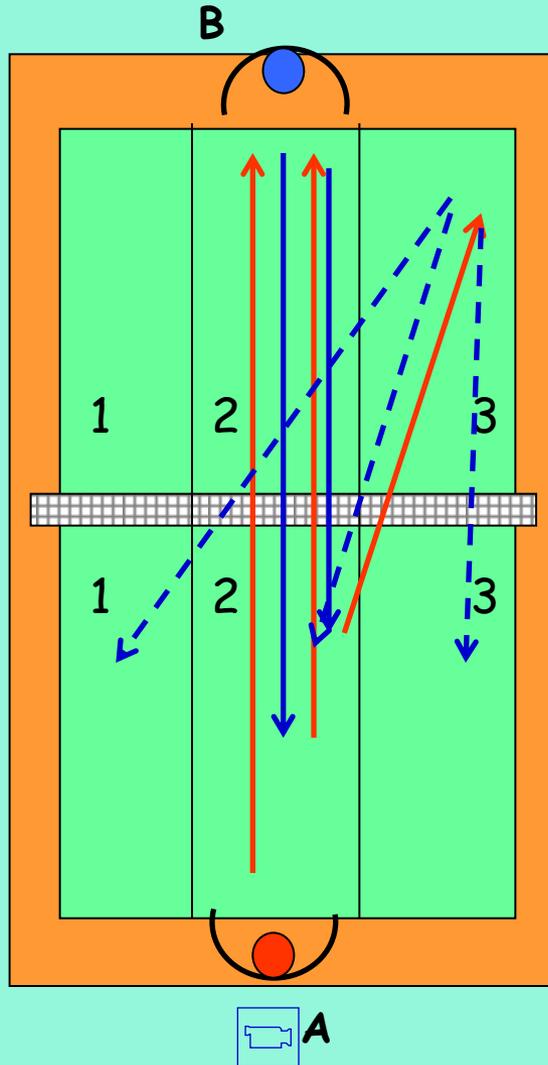


B.2. Situations d'échanges en opposition Statuts identiques. Perception déséquilibre...Evolution des rôles

Par ses consignes, l'enseignant place les deux joueurs dans une situation « équilibrée » (même rôle, même « statut » pour chacun).

En cours d'échange, le déséquilibre apparaît sous la forme d'une balle courte que le joueur suit à la volée pour concrétiser le point en exploitant la surface du terrain.

Fiche n° 78 :



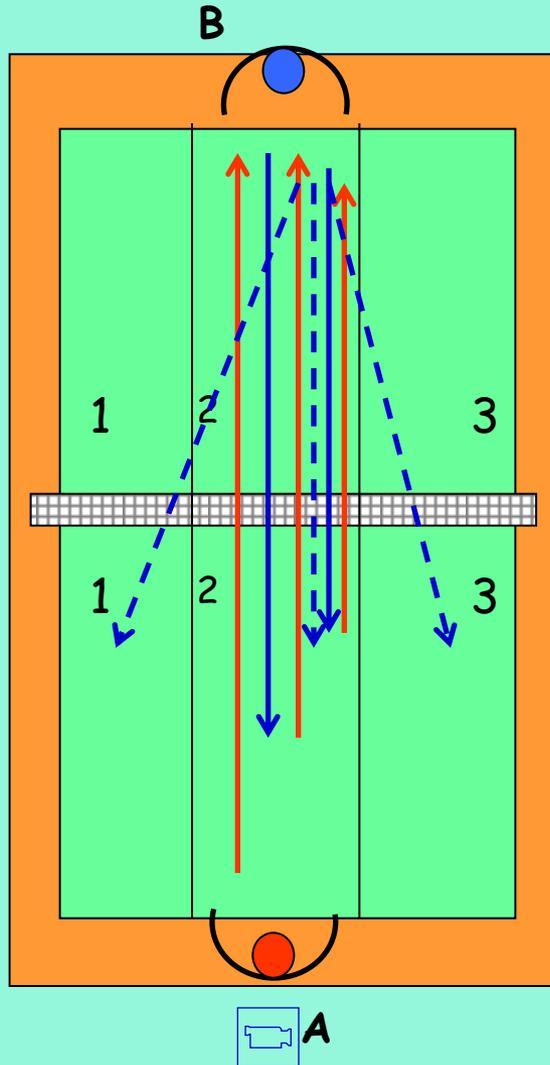
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zones 1, 2 et 3)

✓ Consignes :

- A et B s'échangent la balle en zone 2
- Quand un joueur le décide (opportunité sur balle courte), il attaque (montée à la volée) dans la même zone
- Le défenseur doit rejouer dans la même zone (il ne peut pas loper)
- L'attaquant doit volleyer dans la zone 3
- Le jeu devient libre pour chaque joueur

Fiche n° 79 :



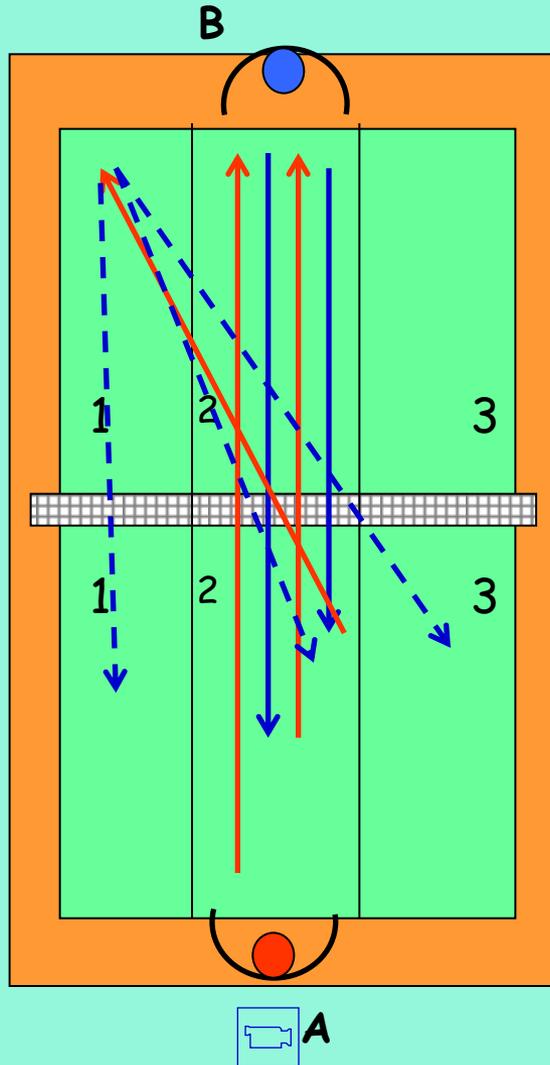
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (*même « statut » pour chacun*)
- délimitation de zones cibles (zones 1, 2 et 3)

✓ Consignes :

- A et B s'échangent la balle en zone 2
- Quand un joueur le décide (*opportunité sur balle courte*), il attaque (*montée à la volée*) dans la même zone
- Le défenseur doit rejouer dans la même zone (*il ne peut pas loper*)
- **L'attaquant doit volleyer dans la zone 2**
- Le jeu devient libre pour chaque joueur

Fiche n° 80 :



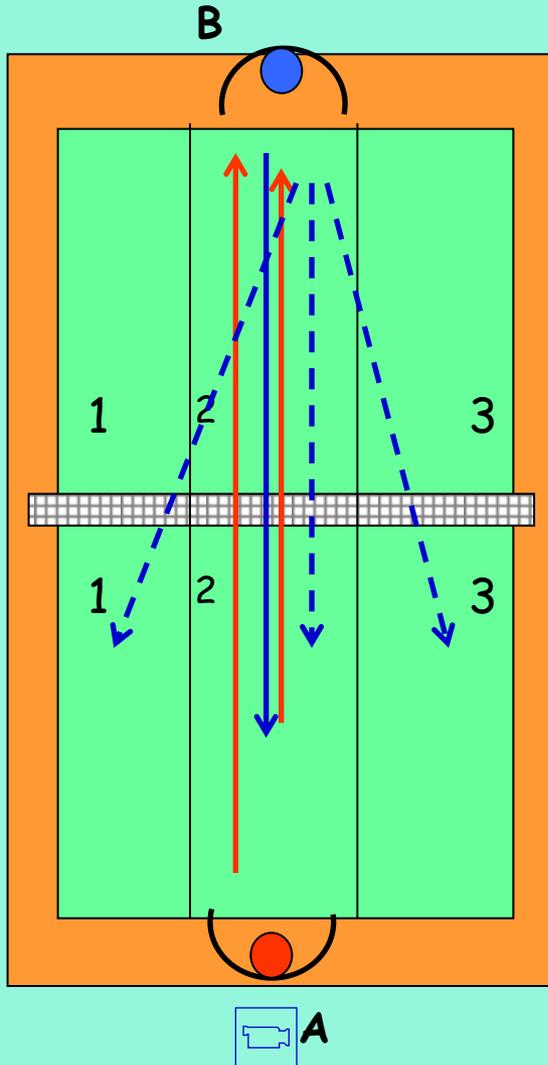
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zones 1, 2 et 3)

✓ Consignes :

- A et B s'échangent la balle en zone 2
- Quand un joueur le décide (opportunité sur balle courte), il attaque (montée à la volée) dans la même zone
- Le défenseur doit rejouer dans la même zone (il ne peut pas loper)
- **L'attaquant doit volleyer dans la zone 1**
- Le jeu devient libre pour chaque joueur

Fiche n° 81 :



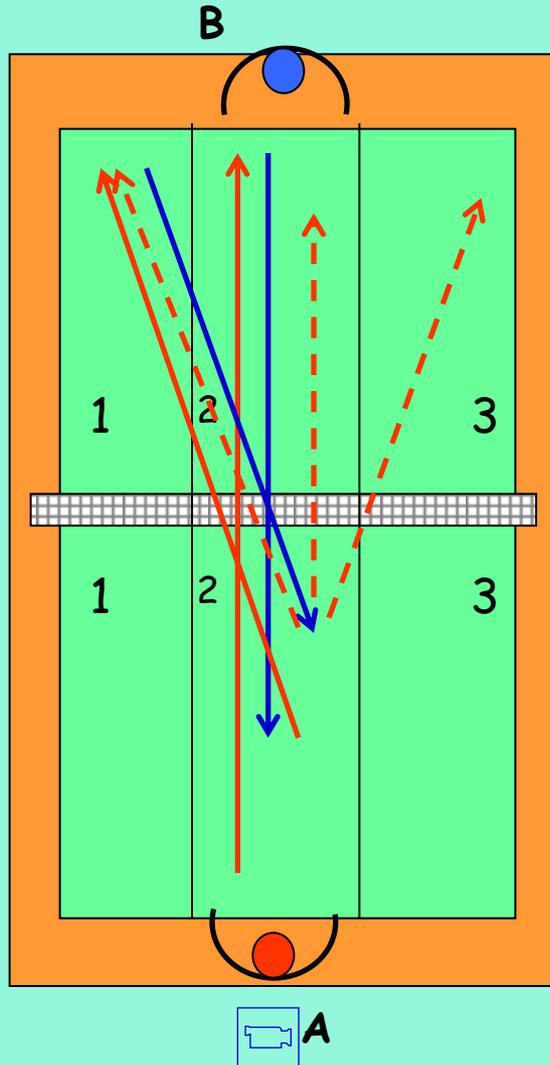
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zones 1, 2 et 3)

✓ Consignes :

- A et B s'échangent la balle en zone 2
- Quand un joueur le décide (opportunité sur balle courte), il attaque (montée à la volée) dans la même zone
- Le défenseur joue où il veut (il ne peut pas lobber)
- Le jeu devient libre aussi pour l'attaquant (volée libre)

Fiche n° 82 :



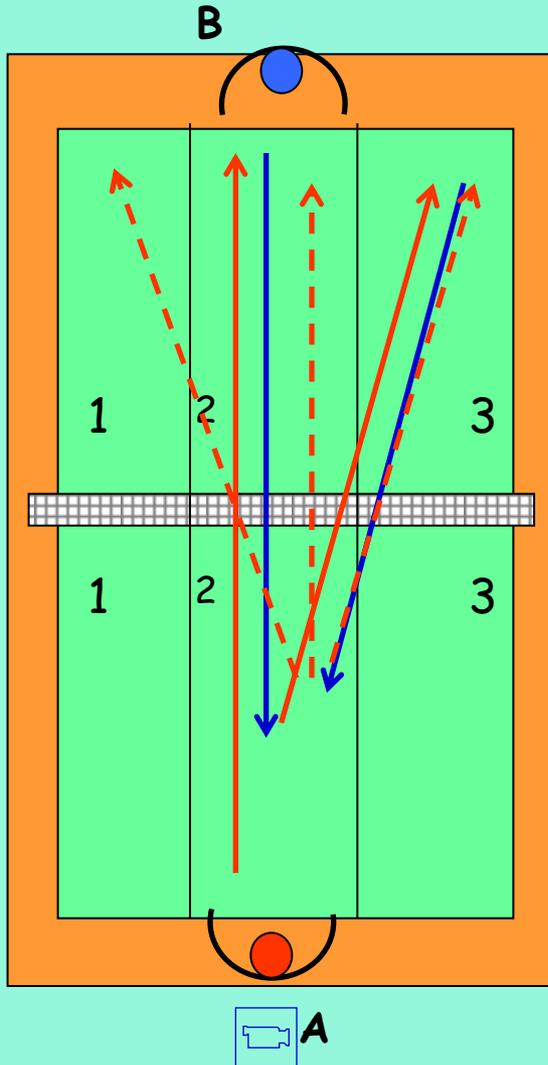
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (*même « statut » pour chacun*)
- délimitation de zones cibles (zones 1, 2 et 3)

✓ Consignes :

- A et B s'échangent la balle en zone 2
- Quand un joueur le décide (*opportunité sur balle courte*), il attaque (*montée à la volée*) dans la zone 1
- Le défenseur doit rejouer dans la zone 2 (*il ne peut pas lobber*)
- L'attaquant volleye où il veut
- Le jeu devient libre aussi pour le défenseur

Fiche n° 83 :



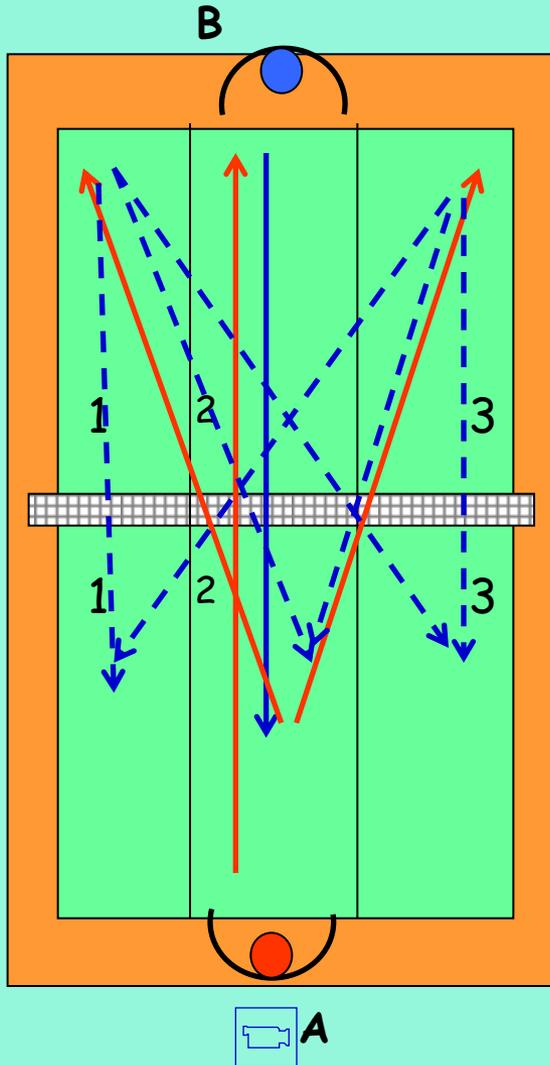
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zones 1, 2 et 3)

✓ Consignes :

- A et B s'échangent la balle en zone 2
- Quand un joueur le décide (opportunité sur balle courte), il attaque (montée à la volée) dans la zone 3
- Le défenseur doit rejouer dans la zone 2 (il ne peut pas lobber)
- L'attaquant volleye où il veut
- Le jeu devient libre aussi pour le défenseur

Fiche n° 84 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zones 1, 2 et 3)

✓ Consignes :

- A et B s'échangent la balle en zone 2
- Quand un joueur le décide (opportunité sur balle courte), il attaque (montée à la volée) dans la zone 1 ou dans la zone 3
- Le défenseur joue où il veut
- Le jeu devient libre aussi pour l'attaquant (volée libre)

*B.3. Statuts identiques.
Création du
déséquilibre...évolution des
rôles.*

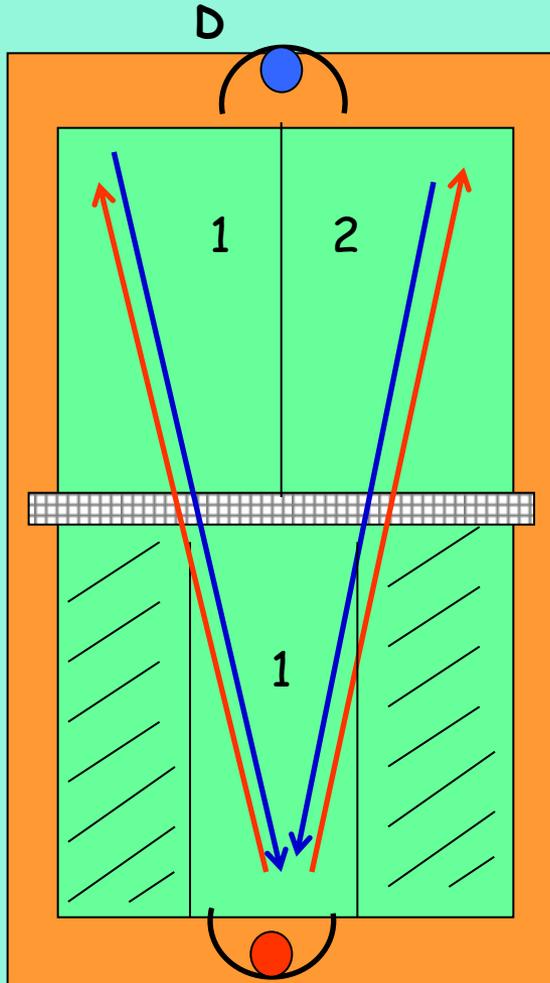


B.3. Situations d'échanges en opposition Statuts identiques. Création déséquilibre...Evolution des rôles

Par ses consignes, l'enseignant place les deux joueurs dans une situation « équilibrée » (même rôle, même « statut » pour chacun).

En cours d'échange, le joueur décide de changer la consigne de départ pour créer le déséquilibre. Il doit alors gagner le point sur cette frappe ou sur les deux qui suivent.

Fiche n° 85 :



 A 

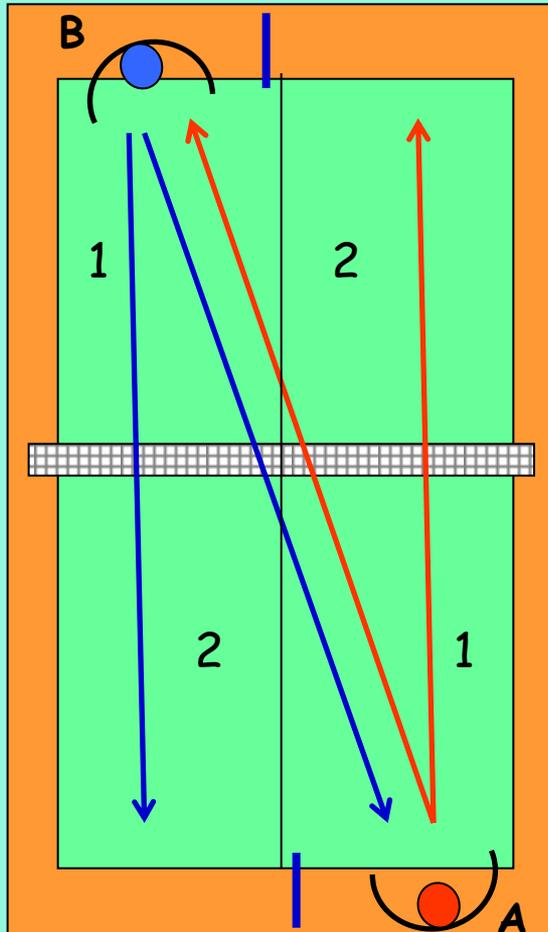
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A « attaquant » et D « défenseur »
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)

✓ Consignes :

- A joue en direction de la zone 2 puis de la zone 1
- D joue 2 fois en direction de la zone 1
- Dès le départ, les 2 joueurs tentent de gagner le point
- Après les 4 premières frappes le jeu est libre

Fiche n° 86 :



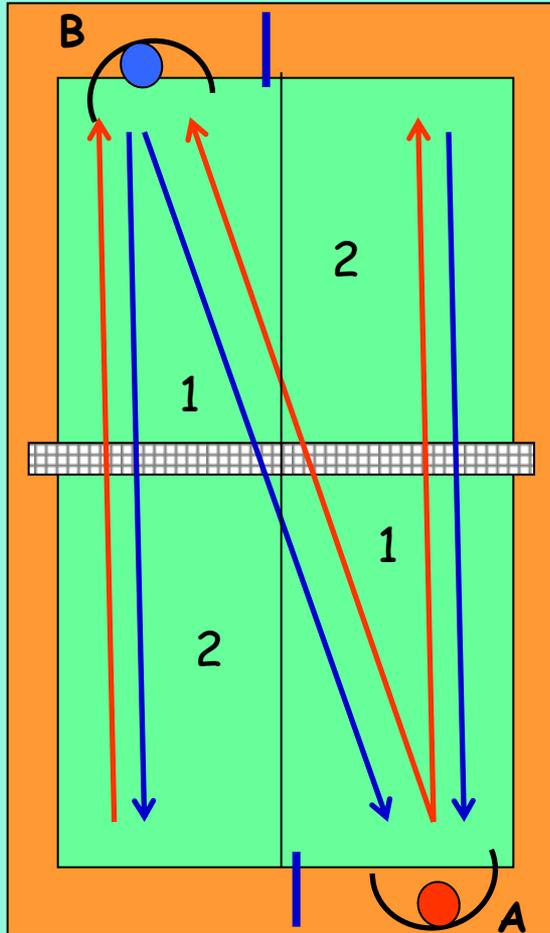
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Cd
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point

Fiche n° 87 :



✓ Organisation :

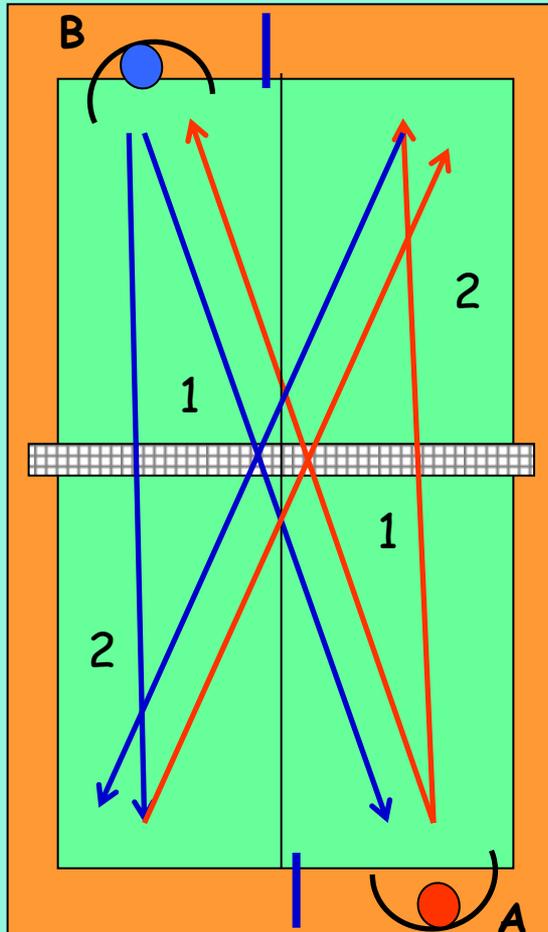
- 2 joueurs : A et B (*même « statut » pour chacun*)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Cd
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (*changement de direction de la balle*)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- **Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 1**



Fiche n° 88 :



✓ Organisation :

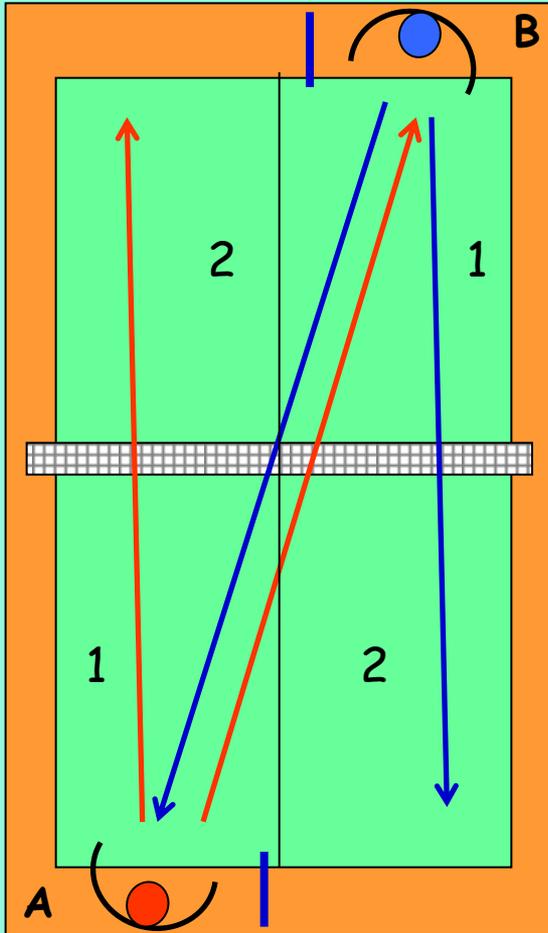
- 2 joueurs : A et B (*même « statut » pour chacun*)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Cd
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (*changement de direction de la balle*)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- **Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 2**



Fiche n° 89 :



✓ Organisation :

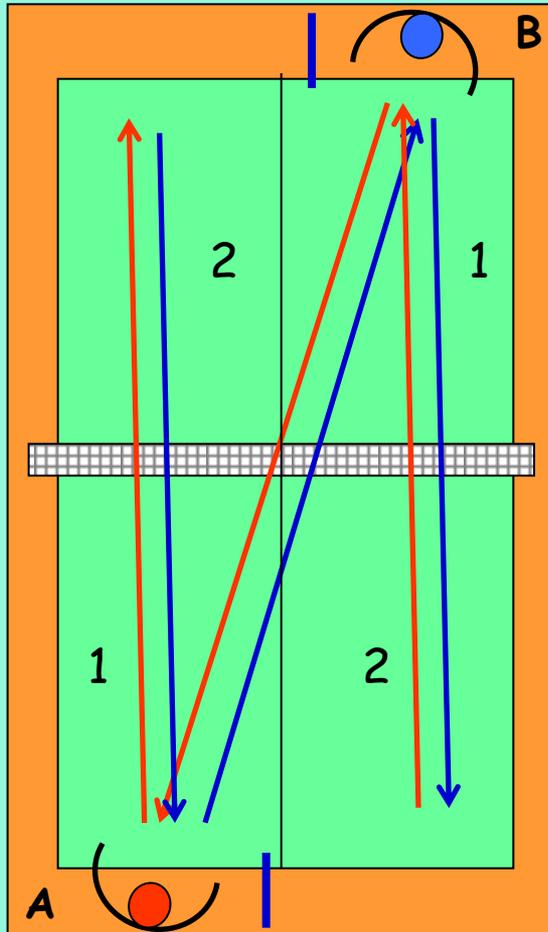
- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Rv ou Cd décalage
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 2



Fiche n° 90 :



✓ Organisation :

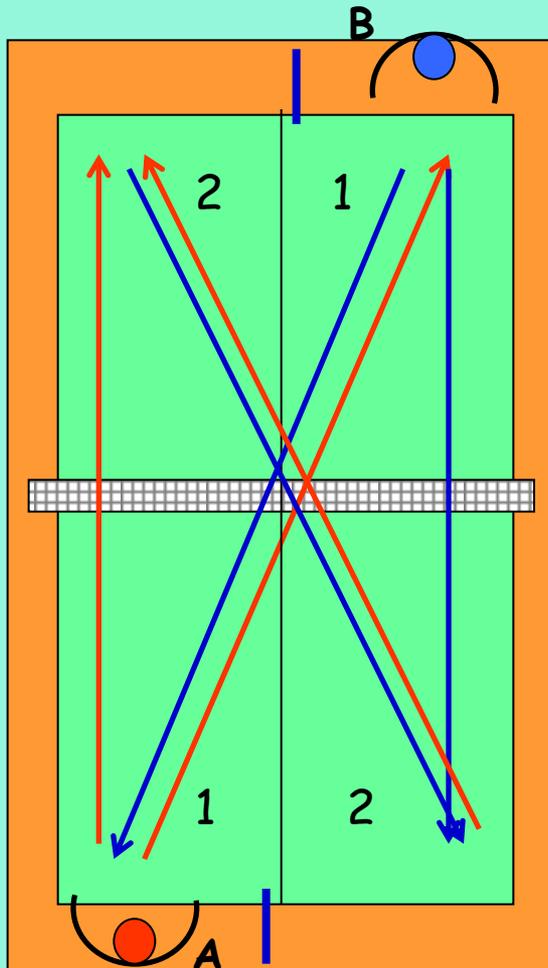
- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Rv ou Cd décalage
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- **Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 1**



Fiche n° 91 :



✓ Organisation :

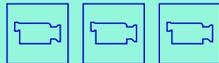
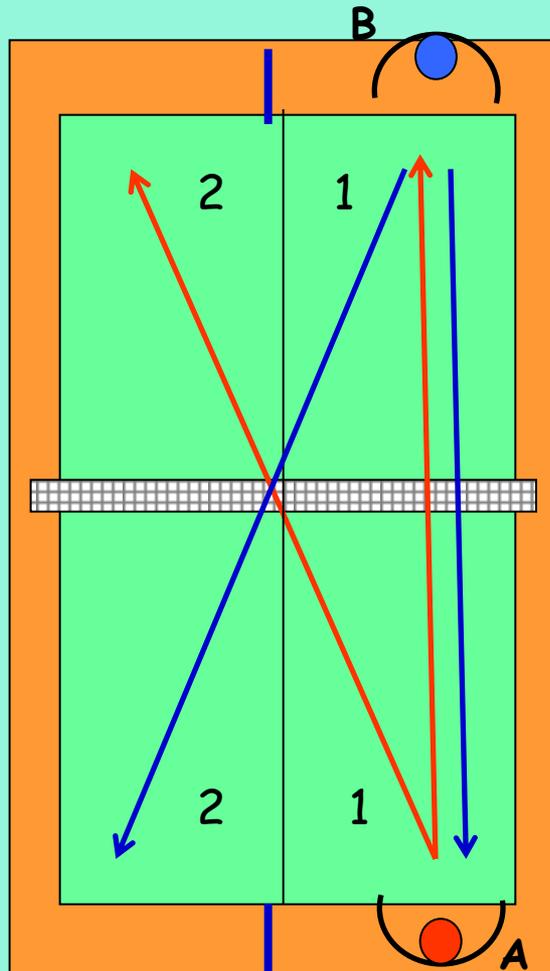
- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle en croisant dans zone 1
- A et B jouent en Rv ou Cd décalage
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 2



Fiche n° 92 :



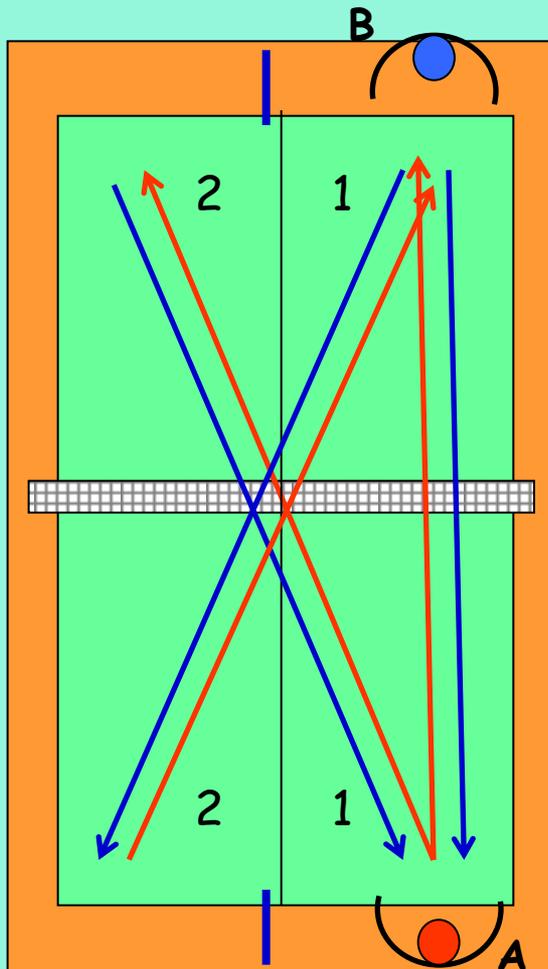
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent « parallèle » dans zone 1
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point

Fiche n° 93 :



✓ Organisation :

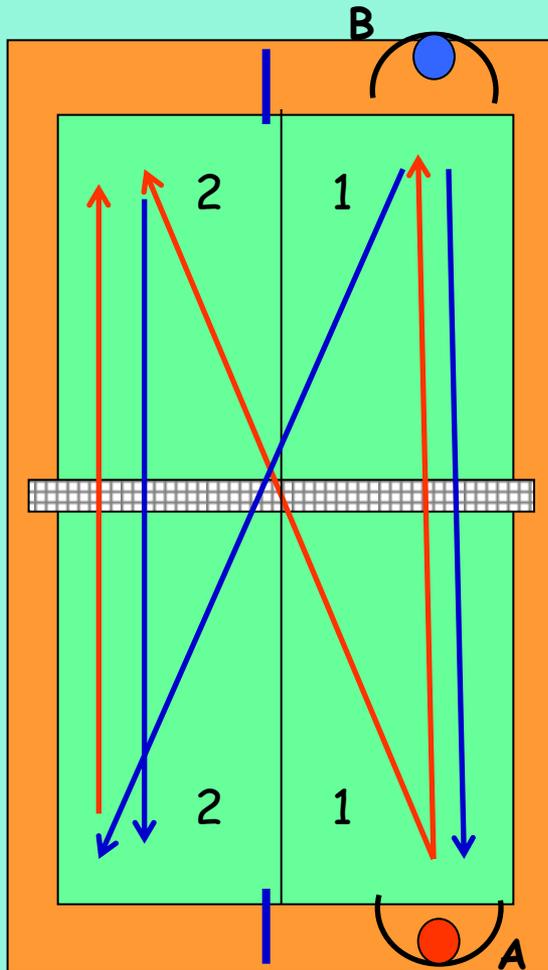
- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent « parallèle » dans zone 1
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 1



Fiche n° 94 :



✓ Organisation :

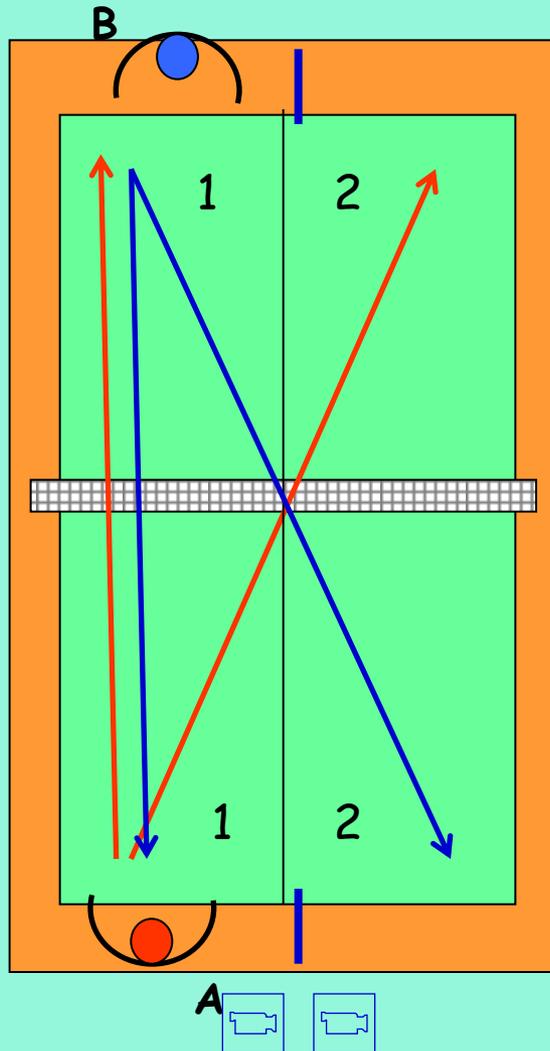
- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent « parallèle » dans zone 1
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 2



Fiche n° 95 :



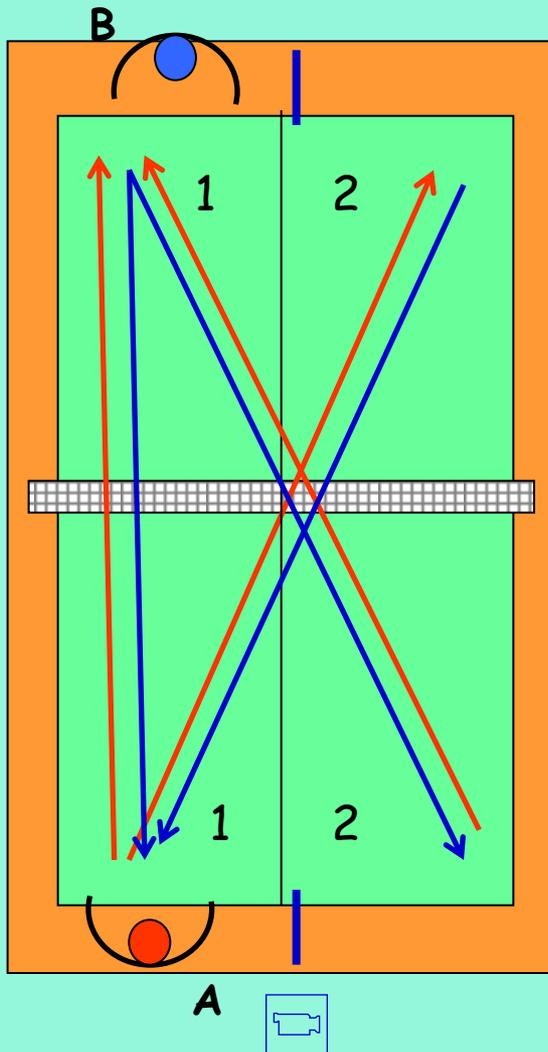
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent parallèle dans zone 1
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point

Fiche n° 96 :



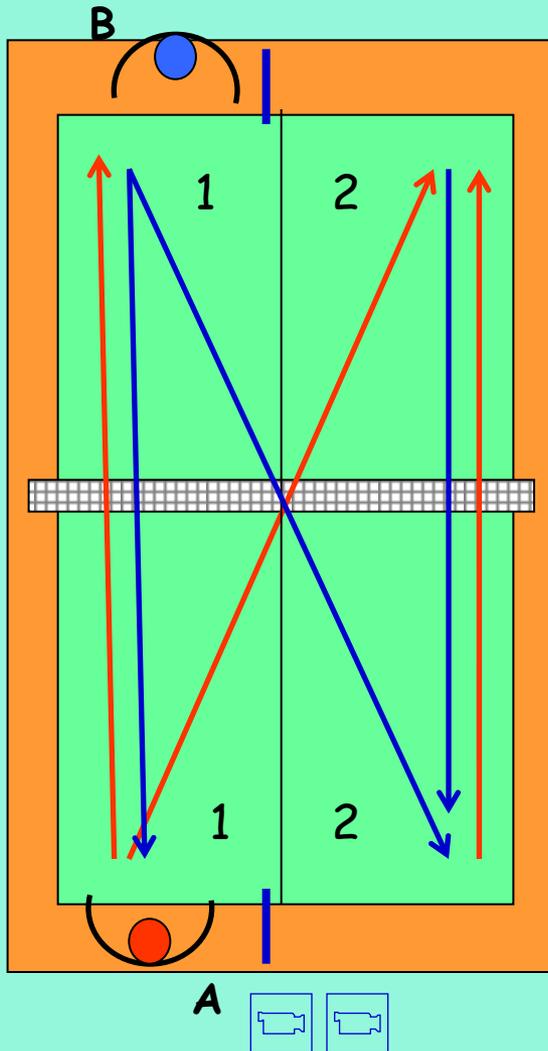
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle dans zone 1
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (changement de direction de la balle)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 1

Fiche n° 97 :



✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (*même « statut » pour chacun*)
- délimitation de zones cibles (zone 1 - zone 2)
- délimitation d'une zone de remplacement

✓ Consignes :

- A et B échangent la balle dans zone 1
- A et B se replacent après chaque frappe
- Quand 1 des 2 joueurs le décide, il peut jouer dans la zone 2 (*changement de direction de la balle*)
- A partir du changement de direction, le joueur a 3 frappes pour gagner le point
- **Que le joueur attaquant « monte » ou « ne monte pas », le défenseur doit rejouer dans la zone 2**

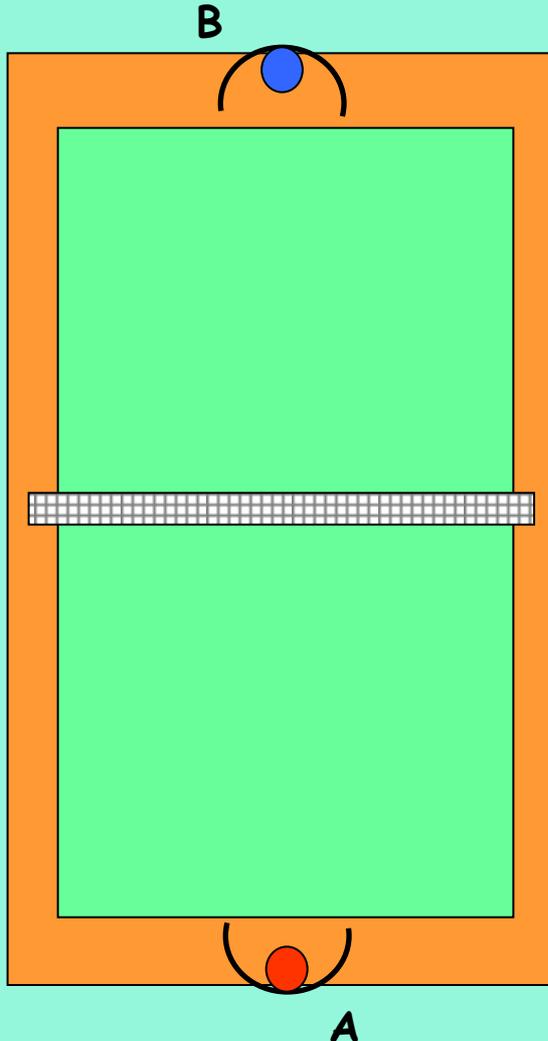
*B.4. Statuts identiques.
Tâches (actions) à réaliser*



B.4. Situations d'échanges en opposition Statuts identiques. Tâches (actions) à réaliser

Par ses consignes, l'enseignant détermine un objectif à atteindre en cours d'échange. Cet objectif est une tâche, une action, ou un enchaînement d'action. (Pas forcément gagner le point)

Fiche n° 98 :



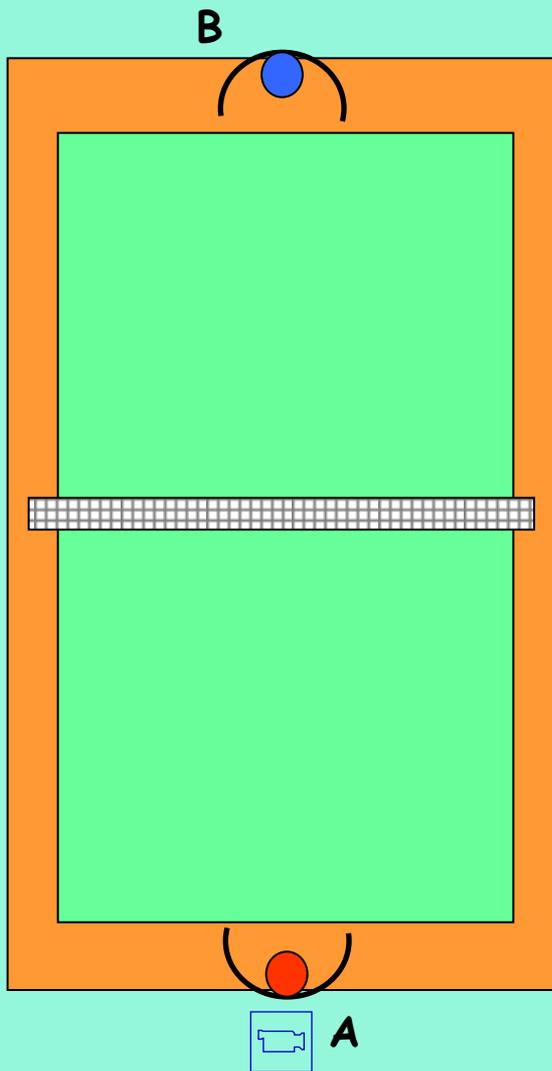
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)

✓ Consignes :

- A et B « s'échangent » la balle
- A et B peuvent jouer en Cd ou en Rv
- Pour gagner le point, B a comme objectif de remettre la balle un certain de nombre de fois ...

Fiche n° 99 :



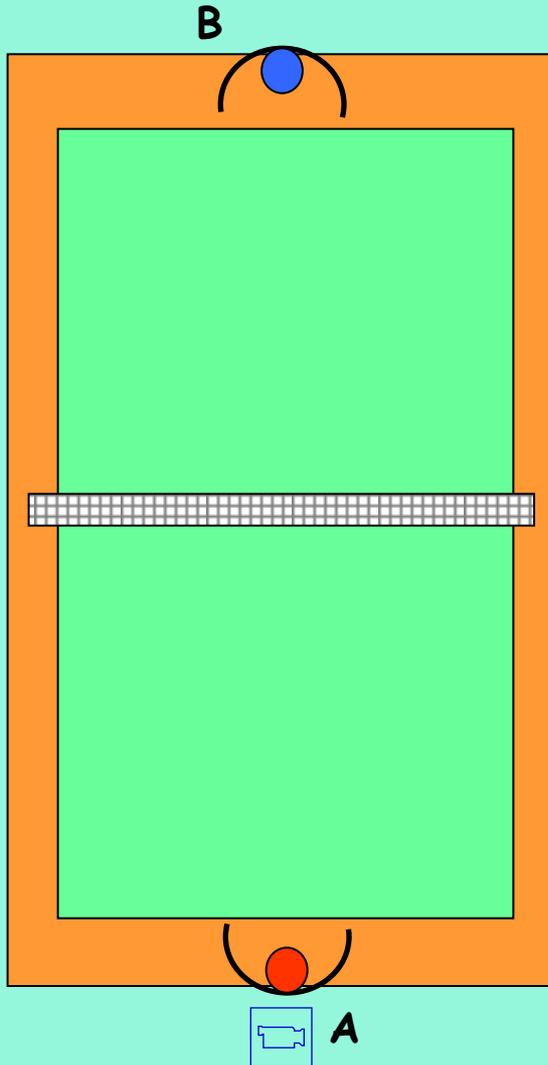
✓ Organisation :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)

✓ Consignes :

- A et B « s'échangent » la balle
- A et B ne peuvent jouer qu'en Cd

Fiche n° 100 :



✓ Organisation (jeu du bateau) :

- 2 joueurs : A et B (même « statut » pour chacun)

✓ Consignes :

- A et B « s'échangent » la balle
- A et B peuvent jouer en Cd et en Rv ; ils ne peuvent pas jouer de volées
- Les 2 joueurs se trouvent à l'intérieur de l'espace de jeu au moment de l'engagement
- Pour gagner le point, l'objectif est d'essayer de déplacer le joueur adverse en-dehors de son espace de jeu (les 2 pieds en-dehors), soit derrière, soit latéralement



Eléments technico-tactiques

Le développement de la *technique* se fait toujours en parallèle avec celui de la *tactique*

Technique : Moyen utilisé pour atteindre l'objectif choisi

Tactique : Chemin choisi dans le but de gagner le point - Intention de jeu - Zone cible à atteindre - Trajectoire.

A. Eléments techniques :

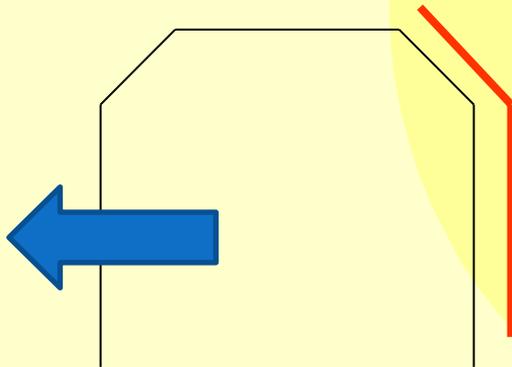
1. Gestuelle:

Pour assurer la régularité et un bon contrôle de la balle, l'enseignant doit veiller, dès les premières situations de jeu « envoyer », « renvoyer » et dès les situations d'échanges rapprochés, à ce que l'enfant touche la balle dans des zones d'impact avancées.

A. Éléments techniques:

➤ Tenue de la raquette :

En coup droit:

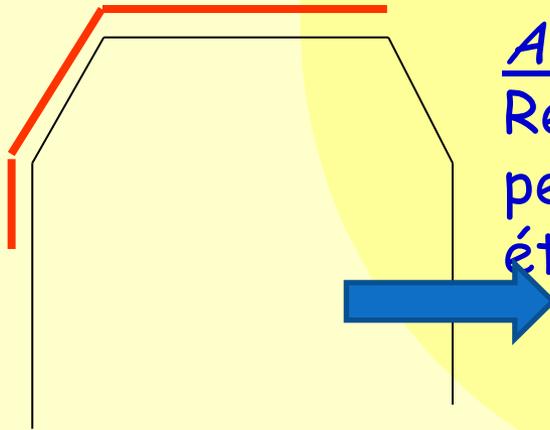


La paume derrière le manche. Ne pas recouvrir le côté du dessus du manche (placer une étiquette sur celui-ci)

A. Éléments techniques:

➤ Tenue de la raquette :

En revers:

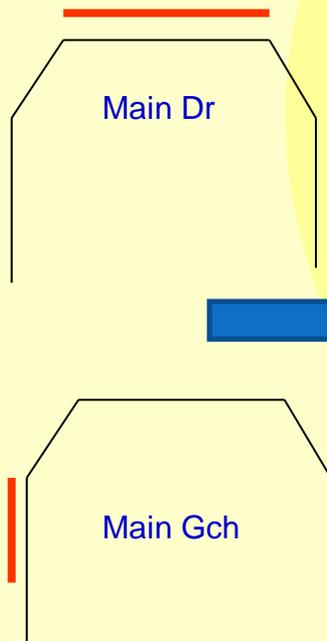


A une main: La paume au-dessus du manche. Recouvrir le côté oblique du manche et un peu le méplat postérieur (placer une étiquette sur celui-ci)

A. Éléments techniques:

➤ Tenue de la raquette :

En revers:



A deux mains : Pour un droitier. La paume de la main droite au-dessus du manche. La paume de la main gauche derrière le manche comme lorsqu'on exécute un coup droit de la main gauche.

A. Éléments techniques:

➤ Position des épaules à l'impact :

- Coup droit et revers à deux mains : épaules perpendiculaires à la direction de la balle
- Revers à une main : épaules parallèles à la direction de la balle



Pour augmenter la longueur des trajectoires, l'enseignant veille à ce que les jeunes jouent avec beaucoup d'amplitude, ce qui nécessite un placement de profil avant de déclencher la frappe.

Gestuelle

=

Balancement ample d'arrière en avant



Éléments technico-tactiques

Pour assurer la précision et la longueur des trajectoires, l'enseignant veille à ce que l'enfant avance en frappant. Pour ces deux dernières raisons, il veille à placer ses appuis +/- en ligne dans la direction de la frappe (légèrement ouvert en Cd et légèrement X en R) et à faire passer le poids du corps de la jambe arrière sur la jambe avant en cours de frappe jusqu'à l'impact.



Éléments technico-tactiques

En coup droit et en revers à deux mains, le coup se termine loin devant, dans la direction du coup joué et les épaules dépassent la perpendiculaire à la direction de la balle.

En revers une main, les épaules restent de profil.

Pour croiser une balle, les épaules ont pivoté davantage vers l'avant avant l'impact. (référence filet)



Afin de pouvoir gérer toute la surface de son terrain et frapper la balle de manière confortable, l'enfant veille :

- à réaliser une suspension pendant la frappe de l'adversaire. Il s'agit d'un petit saut dont la reprise d'appuis a lieu en même temps que la perception de la trajectoire de la balle adverse.

Il aura alors les jambes fléchies et légèrement écartées et le regard fixé sur la balle, ce qui lui permettra d'augmenter sa perception visuelle et sa vitesse de réaction,



Éléments technico-tactiques

Afin de pouvoir gérer toute la surface de son terrain et frapper la balle de manière confortable, l'enfant veille :

- à s'orienter dès le premier pas pour faciliter sa course et commencer tôt son mouvement de préparation de la frappe.



Éléments technico-tactiques

- à freiner à l'approche de la balle en réalisant des petits pas,
- à s'arrêter et à placer ses appuis en ligne dans la direction de la frappe,
- à se replacer +/- au centre du terrain (sur la bissectrice de l'angle ouvert) en restant face au filet, surtout à la fin du remplacement. Les pas chassés sont idéaux, sauf si le déplacement a été long auquel cas ceux-ci doivent être précédés de pas courus.



B. Éléments tactiques:

Pour augmenter son efficacité dans le jeu et ainsi gagner davantage de points, l'enfant :

- tient compte du coup qu'il maîtrise le mieux et l'utilise le plus possible (celui où il est le plus précis et avec lequel il frappe plus fort),
- essaie d'atteindre le point faible de l'adversaire (celui dans lequel il fait le plus de fautes, frappe moins fort et est moins précis), dès le début de l'échange,

B. Eléments tactiques :

- fait jouer son adversaire en mouvement. Pour ce faire, il essaie de jouer la balle tôt après le rebond et ainsi, grâce à sa position avancée dans le terrain, peut augmenter l'angle de ses coups d'attaque,
- joue tôt dans l'espace libre dès que l'adversaire est déporté,



B. Éléments tactiques :

- veille à « acheter du temps » lorsqu'il est déporté en jouant des balles longues croisées et à haute trajectoire, ce qui lui permet de se replacer pour recommencer l'échange à zéro.