


Compétence attendue Niveau 1 :

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.

Assurer le comptage des points et remplir une fiche d'observation.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique : volant, service, dégagement, amorti Le règlement en simple Les zones du terrain adverses qui mettent en difficulté l'adversaire (zones avant, arrière, latérales) La notion de « crise de temps » pour soi et pour l'adversaire qui amène à faire des choix entre renvoi sécuritaire ou recherche de rupture La notion de volant favorable (volant qui laisse au joueur le temps de s'organiser pour effectuer une frappe dans de bonnes conditions de prise d'information, d'équilibre et de préparation). <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>✚ L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le système de comptage des points et les principales règles du service <p>✚ L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les zones du terrain adverse (avant, arrière, centrale, latérales) Les critères retenus pour l'observation de partenaires (volants « donnés », volants placés en longueur ou en largeur, hauteur de la trajectoire) 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Servir de façon règlementaire (volant frappé en dessous, un seul essai si le geste a commencé, dans la diagonale opposée, en appui sur les 2 pieds) Reconnaître une situation favorable pour soi et une situation de « crise de temps » chez l'adversaire (non replacé au centre et encore en mouvement au moment de la frappe) et l'utiliser pour rompre l'échange Déplacer son adversaire par une succession de frappes variées en longueur ou en largeur Repérer la position de l'adversaire sur le terrain et viser un espace libre en privilégiant les zones qui mettent en difficulté Garder la raquette haute tout au long de l'échange en prise universelle Décaler les appuis et les épaules en gardant le coude haut pour augmenter la vitesse de la raquette à l'impact Frapper le volant au-dessus de la tête Adopter une posture dynamique au moment de la frappe de l'adversaire pour amorcer plus rapidement un déplacement Se déplacer rapidement en fonction de la trajectoire du volant pour frapper équilibré et se replacer immédiatement après avoir été débordé Doser l'accélération du geste en fonction du type de frappe (geste accéléré pour un dégagement, bloqué pour un amorti) et passer de l'action « pousser » à l'action « fouetter » <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>✚ L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier le changement de service et les principales fautes Compter les points et annoncer le score du serveur en premier <p>✚ L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier, pour le camarade observé, les situations favorables et leur exploitation 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Chercher à gagner tout en respectant les règles, l'arbitre, l'adversaire et l'observateur Rester concentré pour éviter de « donner » le volant Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire Accepter de jouer avec des adversaires différents Respecter le matériel, participer à l'installation et au rangement Ne pas se décourager même quand le score est défavorable Prendre en compte les informations données par l'observateur <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>✚ L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Etre impartial Adopter une attitude sereine mais ferme Etre attentif tout au long de la rencontre <p>✚ L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se montrer responsable dans le but d'aider son camarade Etre attentif et concentré 

Liens avec le socle

Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'arbitrage, l'observation et les intentions de jeu.

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation. Prendre en compte les notions de parallèle, diagonale, trajectoire, vitesse.

Compétence 6 : Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Respecter les règles, les autres et l'environnement.

Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des stratégies (liées aux zones) adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes.